Club Nintendo

DOUBLE DRAGON III

HYPER SOCCER

SNAKE'S REVENGE

GAME BOY

FOOTBALL INTERNATIONAL

MARBLE MADNESS

Volume 4 – 1992 Issue 3

Club Nintendo®

Schweiz:
Auf dem Wolf 30
4052 Basel

Österreich:
Postfach 83
5027 Salzburg

Hier findest Du die komplette Aufstellung der nomentan erhältlich NINTENDO - Spiele

Action Series

- ❑ The Adventures of Bayou Billy
- ❑ Airwolf
- ❑ Balloon Fight™
- ❑ Boulder Dash
- ❑ Captain Skyhawk
- ❑ Castlevania™
- ❑ Clu Clu Land™
- ❑ Cobra Triangle™
- ❑ Double Dragon II
- ❑ Ghosts 'n Goblins™
- ❑ Gradius™
- ❑ Gunsmoke™
- ❑ **The Flinstones**
- ❑ Kung Fu™
- ❑ Ice Climber™
- ❑ Ikari Warriors™
- ❑ Isolated Warrior
- ❑ Life Force
- ❑ Pinball
- ❑ Pinbot
- ❑ Puzznic
- ❑ Robocop™
- ❑ Rush 'N Attack™
- ❑ Section Z
- ❑ Silent Service
- ❑ Skate or Die
- ❑ Snake Rattle N'Roll
- ❑ Solar Jetman
- ❑ Star Wars
- ❑ Stealth ATF
- ❑ **Terminator 2**
- ❑ Tiger Heli
- ❑ Top Gun™
- ❑ **Trog**
- ❑ Trojan™
- ❑ Urban Champion™
- ❑ Wizards & Warriors
- ❑ Wrath of the Black Manta
- ❑ Wrecking Crew™

Brain Series

- ❑ Adventures of Lolo
- ❑ Adventures of Lolo 2
- ❑ Adventures of Lolo 3
- ❑ Dr. Mario
- ❑ Kickle Cubicle
- ❑ Tetris

Sport Series

- ❑ Blades of Steel™
- ❑ Double Dribble™
- ❑ Goal!
- ❑ Golf
- ❑ Nintendo World Cup
- ❑ **Open Golf Tournament**
- ❑ Punch-Out!!™
- ❑ Rad Racer™
- ❑ R.C. Pro Am™
- ❑ Soccer
- ❑ Super Off Road
- ❑ Super Spike V'Ball
- ❑ Tennis
- ❑ Track & Field II
- ❑ **World Championship Boxing**
- ❑ World Wrestling™

Light Gun Series

- ❑ Duck Hunt™
- ❑ Gumshoe
- ❑ To the Earth™
- ❑ Wild Gunman™

Adventure Series

- ❑ Batman
- ❑ The Battle of Olympus
- ❑ Bionic Commando™
- ❑ Boy and his Blob
- ❑ Defender of the Crown
- ❑ Duck Tales™
- ❑ Faxanadu™
- ❑ Festers Quest™
- ❑ Goonies II™
- ❑ Kid Icarus™
- ❑ IronSword
- ❑ Legend of Zelda™
- ❑ Little Nemo
- ❑ Mega Man™
- ❑ Mega Man 2™
- ❑ Mega Man 3™
- ❑ Metal Gear™
- ❑ Metroid™
- ❑ Mission Impossible
- ❑ Robowarrior™
- ❑ Rygar™
- ❑ Simon's Quest
- ❑ Solstice
- ❑ Super Mario Bros.™
- ❑ Super Mario Bros. 2™
- ❑ Teenage Mutant Hero Turtles
- ❑ Turtles II
- ❑ Zelda II - The Adventure of Link

Arcade Series

- ❑ Bubble Bobble™
- ❑ Donkey Kong™
- ❑ Donkey Kong Classic™
- ❑ Mario Bros.™
- ❑ Paperboy™
- ❑ Popeye™
- ❑ Super Mario Bros 3
- ❑ Xevious™

Programmable Series

- ❑ Excitebike™
- ❑ Mach Rider™

Coming Soon

Shadow Warriors II
Street Gans
Shadowgate
Bugs Bunny's Birthday Blowout
Legacy of the Wizard

Game Boy

- ❑ Alleyway™
- ❑ Balloon Kids
- ❑ Bomber Boy
- ❑ Boulder Dash
- ❑ Bugs Bunny
- ❑ Chase HQ
- ❑ Castlevania
- ❑ Double Dragon
- ❑ Duck Tales™
- ❑ F1 Race
- ❑ **Fortified Zone**
- ❑ Golf
- ❑ Gremlins 2
- ❑ **Home Alone**
- ❑ Kid Icarus
- ❑ Kwirk™
- ❑ **Kung Fu Master**
- ❑ Mercenary Force
- ❑ Metroid
- ❑ Motocross Maniacs
- ❑ Nintendo World Cup
- ❑ Paperboy
- ❑ Pinball - Revenge of the Gator
- ❑ Power Racer
- ❑ **Probotector**
- ❑ Qix™
- ❑ Radar Mission
- ❑ R-Type
- ❑ Samurai Adventure
- ❑ Skate or Die
- ❑ **Shadow Warriors**
- ❑ Side Pocket
- ❑ Solar Striker™
- ❑ Super R.C. Pro-Am
- ❑ Tennis™
- ❑ TMHT
- ❑ TMHT II
- ❑ Wizards & Warriors

Coming Soon

Snoopy
Marble Madness
The Simpsons
Home Alone
Turrican

Konsumententip: Bitte achten Sie darauf, daß Sie nur österreichische bzw. schweizer Hardware und Software für Ihr NES kaufen. Software anderer Herkunft funktioniert auf Ihrem System nicht und kann Ihr System dadurch beschädigen. Diese unauthorisierten Importe unterliegen nicht den Garantiebestimmungen von Österreich und der Schweiz.

Super Mario Sagt

Das ist nun die dritte Ausgabe, seit wir das Aussehen von Club Nintendo geändert haben und es scheint so, als ob es Euch gut gefällt! Schreibt weiterhin, denn - es ist einer der besten Teile meines Jobs Eure Kommentare über das Magazin zu bekommen und zu lesen!

Für diese Ausgabe haben wir wieder ein paar heiße Spiele ausgesucht, mit **"Double Dragon III"** an der Spitze der Liste. Es bietet nicht nur Zwei-Spieler-Action und eine Menge neuer Bewegungen, sondern auch noch ziemlich erstaunliche Graphiken! Lies unseren Mega-Bericht, um alles darüber herauszufinden!

Als weiteren Leckerbissen gibt es diesmal sechs Seiten mit erstaunlichen Tips und Tricks, mit tollen Karten für **"Snake's Revenge"** und **"Mission Impossible"**. Wir wissen, wie schwer es ein Undercover Agent hat und hoffen, diese Hinweise werden Euch eine Hilfe sein!

Weitere neue NES Spiele sind **"Adventures of Lolo 2"** mit unserem Helden Lolo, ein spannendes neues Abenteuer namens **"Little Nemo"**, vier verschiedene Rennstrecken in **"Road Fighter"** und eine Weltraumversion von Billiard in **"Lunar Pool"**. An der Spitze steht aber **"Hyper Soccer"**, das bei weitem das beste Fußballspiel ist, das wir je gespielt haben!

Hier ist unsere Auswahl an neuen Game Boy™ Titeln. Der Hulkster hat seinen lange erwarteten Auftritt auf dem Game Boy™ mit **"WWF Superstars"**, während es auch noch das brilliante **"Marble Madness"** und eine unglaubliche Version von **"Gauntlet II"** gibt. Wir stellen auch **"Pacman"** und **"Football International"**, das den Fußball auf den Game Boy™ bringt, vor.

Du kannst Dich jetzt schon auf die nächste Ausgabe freuen, in der wir nicht nur eine ganze Menge neuer, aufregender Spiele vorstellen, sondern auch einen großen Bericht über das tolle Super NES bringen! Müssen wir noch mehr sagen?!

Inhalt

Reviews

Lunar Pool	4
Road Fighter	5
Adventures of Lolo 2	6
Godzilla	8
Hyper Soccer	10
Little Nemo - The Dream Master	12
Double Dragon III	15

Game Boy

WWF Superstars	19
Football International	20
Marble Madness	21
Double Dragon II	21
Gauntlet II	22
Pacman	23
Dr. Mario	23

Tips and Tricks

Mission Impossible	24
Snake's Revenge	26
Tips von den Profis	28
Leser Tips	29

Players' Corner

Spielerprofile	14
Höchstpunktzahlen/Hitlisten	30
Mailbag	31

Club Nintendo News
Auf den Mittelseiten

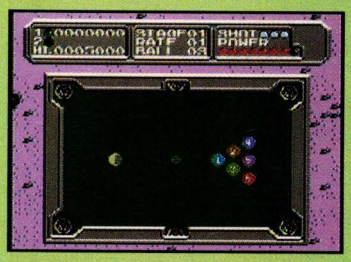
NINTENDO ist das eingetragene Markenzeichen der NINTENDO Co. AG und der Name "Club Nintendo" wird mit Erlaubnis der NINTENDO Co. AG. Verwendet. Es darf nichts was im Magazin erscheint, ohne ausdrückliche schirftliche Erlaubnis der NINTENDO Co. AG anderweitig veröffentlicht oder kopiert werden.

© 1992 Nintendo Co. Ltd. All Rights Reserved.

Präsident: Super Mario. Herausgeber: Mark Smith. Fotos:Dennis Hemmings. Gesaltung: Catalyst Publishing Nintendo Co., Ltd. Satz/Druck: Catalyst Publishing, UK. Club-Büro: Nintendo Fan-Club, Postfach 83, A-5027 Salzburg, Auf dem Wolf 30, CH-4052 Basel Hotline, Österreich: 0662/883149: Schweiz: 061/3118836

Alle Spielttiel und - Figuren in diesem Magazin sind eingtragene Marken und Copyrights der NINTENDO Co. AG. Zusätzlich sind die eingetragenen Markenzeichen ™ ® and © für Spiele und Figuren im Besitze der Firmen, welche diese Produkte vermarkten und lizensieren.

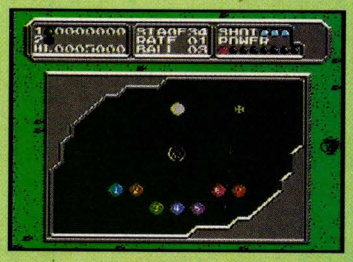
Lunar Pool™



Anstellen bitte...

SPIELEN IM WELTRAUMZEITALTER

Nicht einmal der fanatischste Neun-Kugel-Spieler hat so etwas schon einmal erlebt! "Lunar Pool" beruht auf dem Spiel auf dem grünen Filz, aber dann wir das Innerste nach außen gekehrt und einige herausfordernde Tische warten auf Dich!



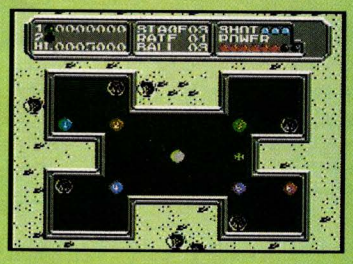
Genauigkeit ist wichtig, aber Vorwärtsdenken auch!

STELL' SIE AUF!

Die Lunar Pool Herausforderung erfordert eine große Menge an Geschicklichkeit und messerscharfe Entscheidungen. Es ist nicht nur eine Sache von die Kugel mit dem Queue so hart wie möglich zu treffen und das beste zu hoffen - Einfühlungsvermögen ist genauso wichtig wie Genauigkeit!

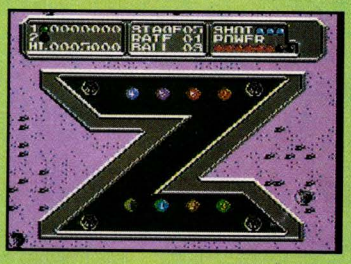
Die Regeln sind einfach - versenke alles auf dem Tisch, außer natürlich der Queue-Kugel. Die Anzahl der Kugeln und die Anzahl der Löcher, in die man zielen kann, variiert von Tisch zu Tisch, wie Du ohne Zweifel sehen wirst...

Unheimlich, oder was?!

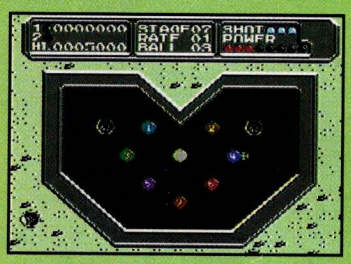


Hier wird eine hohe Spannung empfohlen!

Eine neue Option in "Lunar Pool" erlaubt es Dir, den "Spannungslevel" zu ändern, der die Drehung der Kugel bestimmt. Eine hohe Spannung läßt den Ball schneller stoppen, während eine niedrige Spannung die Kugeln einige Zeit drehen läßt!



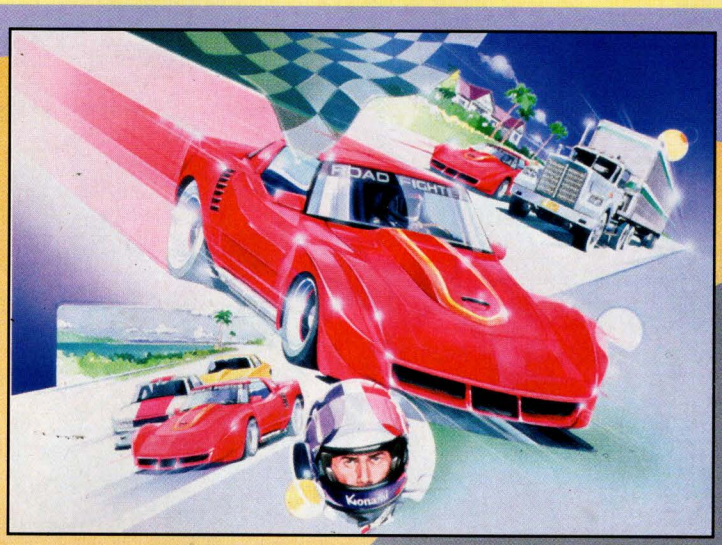
Die Kugeln im richtigen Winkel von der Bande abprallen zu lassen, erfordert einige Übung!



Vorsichtig, genau und langsam muß man hier vorgehen!

FUTURISTISCHER SPAß

Sechzig phantastische Tische gibt es insgesamt zur Auswahl, einige davon sind sehr einfallsreich und herausfordernd, andere verführerisch geradeaus. Du kannst einen Freund oder das NES herausfordern, oder für Dich allein üben - was Du auch immer wählst, das Interesse bleibt immer erhalten.



ROAD FIGHTER™

Stelle Deinen Motor an!

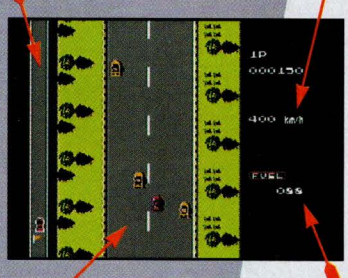
Mach Dich fertig für die pulsierende Spannung eines Highway Rennens in dieser klassischen Arcade-Umwandlung! Vier selektive Strecken erwarten Dich, also schnalle Dich an, dreh den Zündschlüssel um und laß die Reifen quietschen!

Rennspannung

Viele Hindernisse gibt es in diesem spannenden Rennen. Feindliche Autos, von denen einige versuchen, Deinen Weg zu blockieren, sind immer in der Nähe, während Ölspuren, Straßensperren und Lastwagen schlimme Schäden hervorrufen können, wenn Du ihnen zu nahe kommst! Dein Auto beginnt zu schlittern, wenn Du ein anderes getroffen hast und nur die geschicktesten Fahrer können es abfangen, bevor es sich in den Straßengraben dreht!

Entfernung - wie weit ist es bis zur Zielflagge!

Geschwindigkeit - Höchstgeschwindigkeit 400 km/h



Spielbildschirm.

Benzinanzeige - wenn sie auf Null steht, bist Du draußen!

Die vier Rennstrecken...

WOHNGEBIET

Die Straße macht in der geraden Anfangsphase kaum eine Biegung und bleibt immer breit, dadurch kann man gut steuern, also mach das beste daraus! Wenn Du ohne Unfall durch fast die ganze Strecke fährst, fliegt der Konami Mann vorbei und schenkt Dir 1.000 Punkte!

BRÜCKE

Der zweite Level ist vollkommen gerade, aber achte auf die Ölspuren und Unfallbarrieren!

KÜSTENSTRASSE

Die Küstenstraße ist gefährlich mit ihren Haarnadelkurven und nur zwei Fahrspuren! Bleibe so oft wie möglich auf einer Spur und vermeide Überlenkungen!

BERGSTRASSE

Dieser trickreiche Kurs mag ja breit sein, aber es gilt viele heimtükische Ecken zu meistern. Nicht nur das, die Anzahl der Hindernisse steigt auch stark an!

Achte auf den Laster am Ende des Levels!

Hole Dir das Bonusauto!

Gib Gas!

Achte auf die Straßensperren!

ADVENTURES OF LOLO 2

Erinnerst Du Dich an Lolo und Lala? Kannst Du Dich an die böse Herrschaft des Königs von Eggerland erinnern? Wie könntest Du einige der rätselhaftesten Rätselbildschirme, die man sich vorstellen kann, vergessen? Ja, Du hast richtig geraten, sie sind zurück für eine phantastische Fortsetzung ihres Abenteuers mit dem Namen "The Adventures of Lolo 2"!

Doppelter Spaß - Doppelte Action!

Der König von Eggerland hat sich diesmal selbst übertroffen, indem er alle Leute aus Lolos Heimatland entführt und sie in sein dunkles, schmutziges Gefängnis gesperrt hat.

Als Lolo und Lala von ihrem Abenteuer im Spukschloß zurückkehrten, fanden sie den bösen König auf der Lauer nach ihnen liegend, mit einer neuen und schwierigeren Herausforderung.

Er fordert Lolo heraus, seinen Turm und sein Schloß zu betreten, wo er eine Reise durch dunkle Korridore antreten muß, die noch viel unheimlicher sind, als das Spukschloß jemals sein könnte! Um sicher zu gehen, daß Lolo keine Tricks anwendet, hält er Lala in seinem Schloß gefangen. Dort muß sie bleiben, während Lolo alleine durch die gefahrvollen und extrem schwierigen Bildschirme wandert, wo die Gefahr hinter jeder Ecke lauert...

So fängt es an...

Verwende die Feinde zu Deinem Vorteil!

Schlösser und Türme...

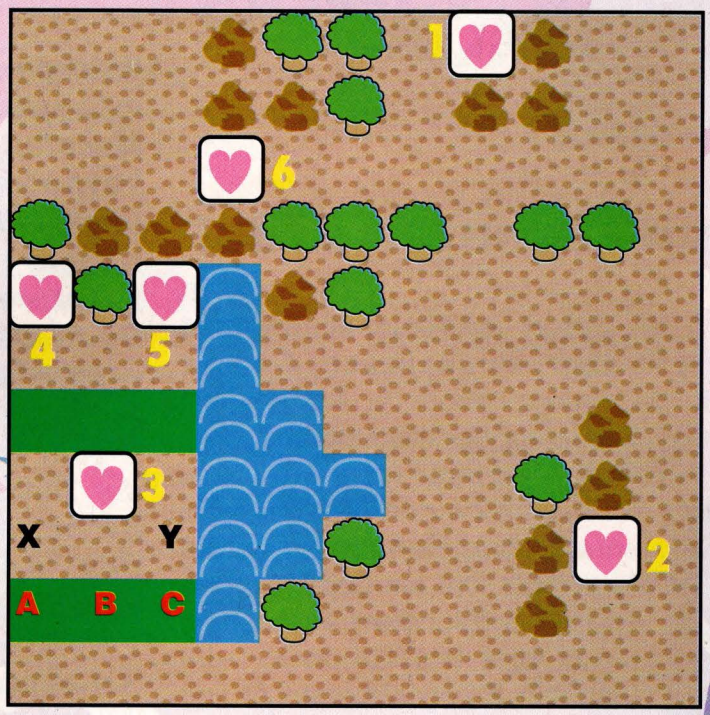
"The Adventures of Lolo 2" ist seinem Vorgänger sehr ähnlich, mit der selben Art von Graphiken und Anforderungen. Doch die Rätsel, Probleme und Labyrinthe sind alle neu und gleichzeitig teuflisch schwierig zu schaffen. Das wird alle Rätselfreunde freuen, die schon ungeduldig auf ein Nachfolgespiel gewartet haben!

Führe Lolo vorsichtig durch die zehn Levels des Spiels, die jeweils aus fünf verschiedenen Räumen bestehen. Auf dem Weg werden wir vielen loyalen und unfreundlichen Dienern des Königs begegnen. Diese Burschen machen die Aufgabe noch schwieriger, denn Medusa, Gol und Alina lassen Lolo ihre Kräfte spüren.

Hilfe ist zur Hand.

Wenn Du Dir Deinen Weg durch das Abenteuer suchst, mußt Du daran denken, jede Bewegung sehr vorsichtig zu wählen, denn ein Fehler kann Dich teuer zu stehen kommen! Du kannst die Smaragd- und Herzfelder verwenden, um Dich vor Feinden zu schützen. Du mußt allerdings auch bestimmte Herzfelder einsammeln, die Dir magische Kräfte verleihen, um Dir Deine Aufgabe zu erleichtern. Sobald Du alle Herzen eingesammelt hast und den Schatz aus der Truhe genommen hast, kannst Du in den nächsten Abschnitt weitergehen, wo weitere Prüfungen und Hindernisse auf unseren kleinen Helden warten.

Um Lolo auf seiner Reise zu unter-stützen, haben wir eine Lösung für einen der ersten Levels erstellt. Wir hoffen, das hilft Euch weiter!



1. Sammle die Herzen 1 und 2 ein.

2. Drücke die Blöcke A und B auf die Positionen X und Y.

3. Drücke Block B nach rechts und sammle Herz 3 ein.

4. Wiederhole den Vorgang mit den oberen Blöcken und sammle die Herzen 4 und 5 ein.

5. Sammle Herz 6 und laufe dann zurück zur Schatztruhe!

Hindernisse und Hemmnisse

Lolo wird vielen Feinden und Hindernissen auf seiner Reise begegnen. Wir haben hier einige Tips, die Dir weiterhelfen könnten...

Snakey

Verwende Deine Kräfte dazu, ihn in ein Ei zu verwandeln, dann kannst Du ihn als Block verwenden oder über einen Fluß gelangen.

Leeper

Wenn er Dich berührt, schläft er ein und bewegt sich nicht mehr!

Totenkopf

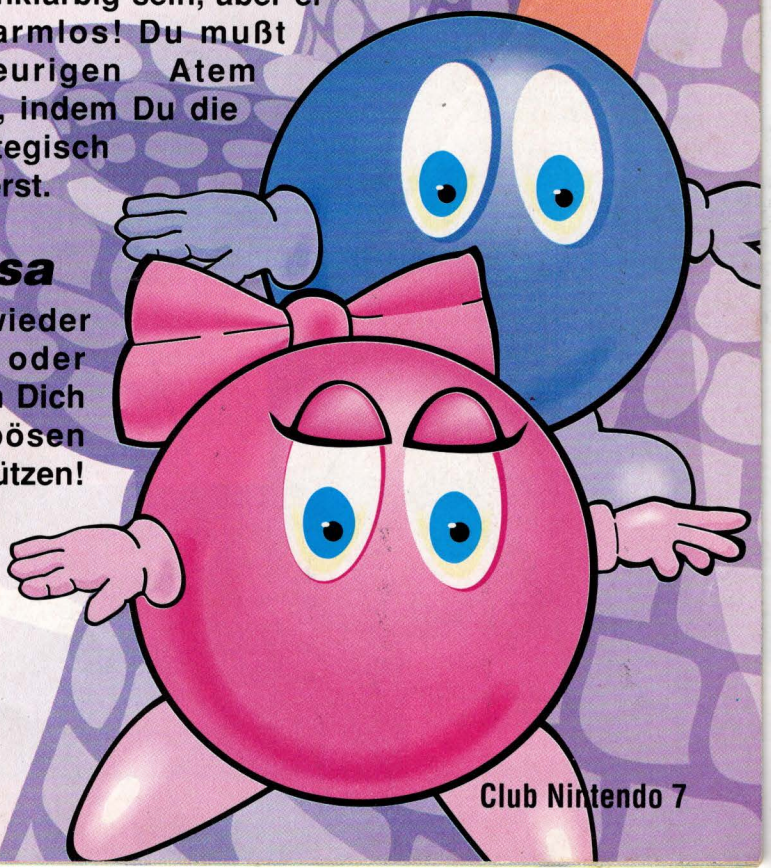
Harmlos, bis Du alle Herzen eingesammelt hast - dann rast er los! Verwende Blöcke, um ihn am weglaufen zu hindern.

Gol

Er mag ja pinkfarbig sein, aber er ist nicht harmlos! Du mußt seinem feurigen Atem ausweichen, indem Du die Blöcke strategisch richtig plazierst.

Medusa

Verwende wieder die Blöcke oder Snakeys, um Dich vor ihrem bösen Blick zu schützen!



GODZILLA™ MONSTER OF MONSTERS

Kampf der Titanen!

Willkommen in der Welt der mächtigen und bösartigen Monster, wo ein Kampf um die Vorherrschaft, zwischen den unglaublichen Kräften prähistorischer und neolithischer Kreaturen stattfindet, der das Ende des Universums herbeiführen könnte!

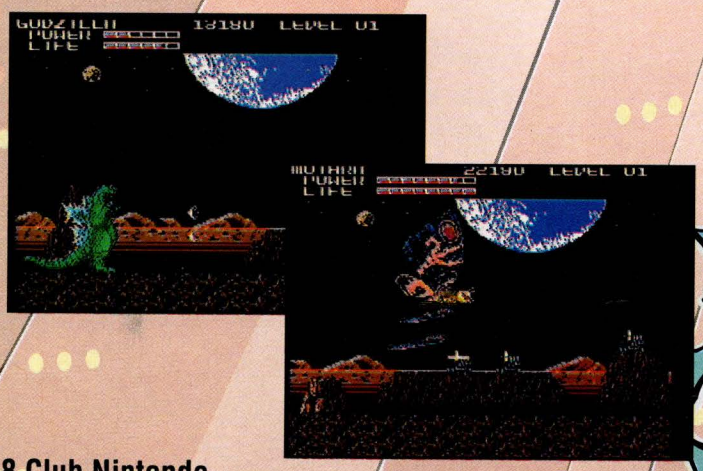
Dieser intergalaktische Kampf der Titanen führt Dich zu einigen der erschreckendsten Charaktere des Kosmos, während Du versuchst, die Erde vor einer furchtbaren Invasion zu retten. Sei gewarnt - das ist nichts für Angsthasen!

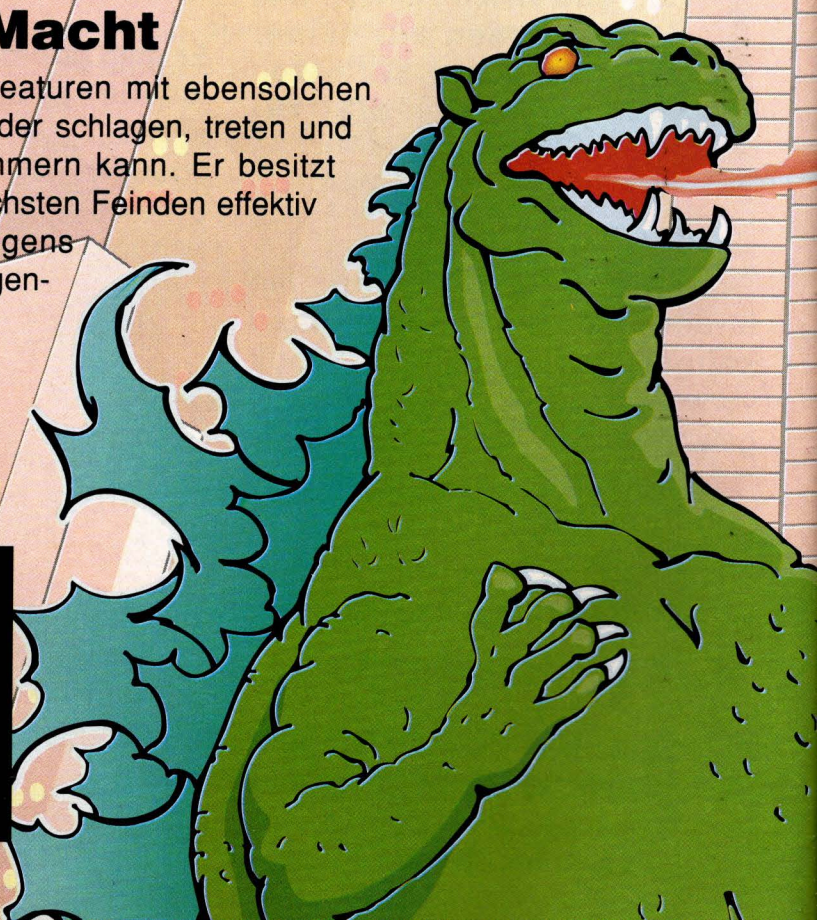
Krieg auf dem Planeten Erde!

Wir schreiben das Jahr 2XXX und die Erde hat eine Deklaration des Planeten X erhalten. Eine Legion von Raum-Monstern ist von einem unbekannten, aber skrupellosen Gegner ausgeschickt worden, um die Erde zu erobern. Als Antwort sendet die Erde Godzilla und Mothra zur Verteidigung aus, aber das Schicksal ist gegen sie. Führe die beiden mutigen und ehrenhaften Monster durch die Ringfelder, die mit Gefahren und feindlichen Monstern vollgestopft sind, bis Du Ghidora vom Planeten X gegenüberstehst und ihn besiegst. Die Welt hängt von Dir ab...

Monolithische Macht

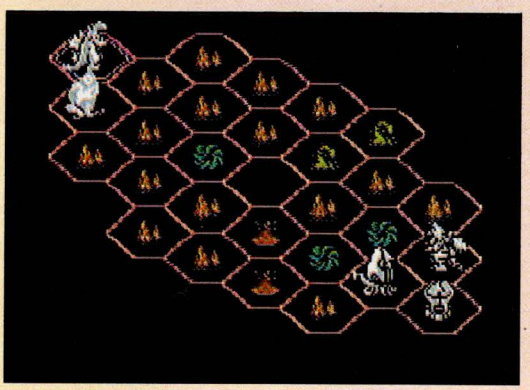
Godzilla und Mothra sind beide immense Kreaturen mit ebensolchen Kräften. Godzilla ist ein enormer Dinosaurier, der schlagen, treten und die Umgebung mit seinem Schwanz zertrümmern kann. Er besitzt auch einen Strahl, der sogar mit den schrecklichsten Feinden effektiv fertig wird! Mothra ist mit der Kraft des Fliegens gesegnet und besitzt auch einen scharfen Augen-Strahl und eine tödliche Pulver-Attacke.





Monster Aufstand!

Die erste Szene besteht aus einem Brett mit hexagonalen Abschnitten. Jede dieser Sektionen steht für ein Schlachtfeld. Wenn die gewählte Figur darauf oder darüber geht, kommt es zu einem Kampf. Dein Ziel auf jedem dieser Ringfelder ist das Hauptquartier - doch viele monströse Begegnungen stehen jetzt zwischen Dir und Deinem Ziel!



1. Die Wildnis
Viele Hindernisse und Waffen warten auf Dich in der Wildnis.

2. Sub-Space
Verwende alle Deine Kräfte, um die fremden Bewohner des Sub-Space zu überwinden.

3. Der Dschungel
Dort gibt es nicht unsere alltäglichen Zimmerpflanzen, der Dschungel ist überwachsen mit Gefahren und harten Feinden!

4. Vulkan
Bewege Dich vorsichtig durch die ausbrechenden Vulkane.
Sie können durch Feuern oder Schlagen auf den Krater zerstört werden!

5. Mecha City
Eine high-tech Passage des Terrors, Du brauchst dort eine starke Feuerkraft.

6. Hauptquartier
Bewege Dich schnell und verwende Deine speziellen Kräfte, um dieses feindliche Gebilde zu zerstören.

Kampf der Giganten!

Sobald Du Dir Deinen Weg durch die Wildnis und an den Vulkanen vorbei gekämpft hast, mußt Du eine der gegnerischen Kreaturen besiegen. Diese Burschen sind kraftvolle Gegner und geben nicht ohne einen langen, harten Kampf auf! Hier sind ein paar Tips, um Dir am Anfang weiterzuhelfen...

Gegen Moguera

Moguera ist ein langsames Roboter-Monster, aber sein Augen-Strahl versetzt Dir einen ziemlich harten Schlag. Verwende Godzilla, um mit diesem Kerl fertig zu werden. Er sollte mit Strahlen angreifen, bevor er mit seinem Schwanz zuschlägt.

Moguera angreifen.

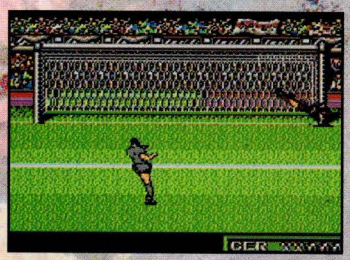
Gegen Gezora

Dieser oktopusähnliche Bursche hüpft über den ganzen Bildschirm und verwendet seine Arme, um jeden unvorbereiteten Angreifer zu schnappen. Verwende Mothra, um über ihm zu schweben und laß aus Deiner vorteilhaften Position giftiges Pulver auf ihn fallen.

Gezora besiegen.

KONAMI HYPER SOCCER

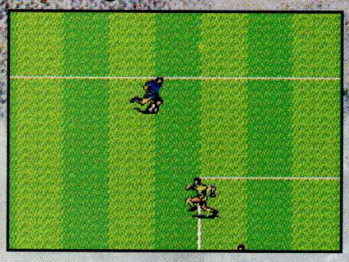
Mach Dich fertig für Fußball in einem Spiel, das Dich mitten in das beliebteste Spiel der Welt versetzt! Stelle Deine Fähigkeiten gegen die Besten im Weltfußball, in einem schnellen Spiel voll Geschwindigkeit und Geschicklichkeit, wo Tore den großen Unterschied machen!



Du kannst den Computer herausfordern, oder gegen einen Freund spielen. Natürlich kannst Du auch an der Weltmeisterschaft teilnehmen, wo Du Teams aus allen Ecken der Erde treffen wirst, während Du Deinen Traum von der großen Trophäe verwirklichst.

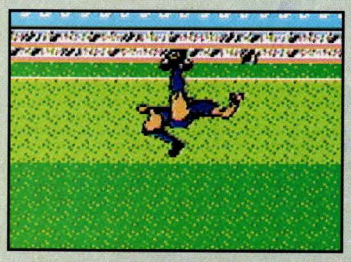
Wilkommen zum neuesten Sport-Hit auf Deinem NES-Bildschirm! Action ohne Unterbrechung und intensive Spannung sind Teile von "Hyper Soccer" - komm mit uns und beobachte das Schicksal der englischen Mannschaft in den Vorrunden!

Spiele den Ball genau zu...



Verwende die Flügel, um Möglichkeiten zu finden...

Schieße aus einem Winkel, um ein Tor zu erzielen.



Überkopfschüsse sorgen für spektakuläre Tore!

"Ferner Osten ausgeschaltet!"

England begann sehr gut im ersten Match des Turniers. In der ersten Halbzeit mußten sie die japanischen Angriffe stark abwehren, doch mit einigen gut getimten Attacken und einem heldenhaften Tormann, schafften sie es, die orientalischen Besucher davon abzuhalten zu punkten. In der zweiten Hälfte drehte England das Spiel vollkommen um. Die Mannschaft drängte nach vorne und spielte sich gegenseitig gekonnt zu. Das erste Tor entstand aus einem Eckball, der perfekt durch einen Verteidiger verwandelt wurde, der den Ball in die Ecke außerhalb der Reichweite des Tormannes, der noch einen Hechtsprung versuchte, plazierte. Die Zuschauer tobten und England machte einen weiteren Versuch. Zwei Schüsse prallten von der Latte ab, bevor der englische Starstürmer drei Männer ausspielte und mit seinem goldenen linken Fuß den Ball in die obere Ecke schickte!

SPIELSTAND
ENGLAND 2 - 0 JAPAN

"Koreaner abserviert!"

England hatte ein wirkliches Hoch am Anfang dieses Spiels und zeigte das echte Potential eines Champions. Ihre wahre Stärke lag im Mittelfeld, wo sie den Ball scheinbar leicht kontrollierten. Sie verspotteten die Koreaner, die daraufhin ungenaue Angriffe starteten. Es war der Fehler der Koreaner, den englischen Flügelspieler in Tornähe zu lassen, der den Ball über den Strafraum zu einem Partner paßte, der mit einem brillianten Kopfball ein Tor erzielte! Der Tormann konnte nur stehen und zusehen, als der Ball an ihm vorbei ins Netz ging!

Hole Dir Vorteile aus den Fehlern der Gegner!

Drei weitere, weniger spannende Tore folgten. Ein sanfter Kopfball, ein einfacher Schuß und ein gutes Solo machten die Hoffnungen der Koreaner zunichte.

SPIELSTAND
ENGLAND 4 - 0 KOREA

"Die Staaten hinausgeworfen!"

Tolle Beinarbeit und Ballkontrolle waren die Schlüssel zum Sieg Englands über die amerikanischen Gegner. Das Match war am Anfang eine ziemlich enge Angelegenheit, denn beide Mannschaften griffen gut an und spielten gekonnt zu. Aber ein langer Schuß des englischen Tormanns ermöglichte es einem Mittelfeldspieler, gut durch die US Verteidigung zu kommen, dann hatte er nur mehr den gegnerischen Tormann vor sich, er lief nach rechts und spielte der englischen Nummer 9 zu, der den Ball rücksichtslos verwandelte. Nun war das Selbstvertrauen der Engländer hoch und sie schlugen die Amerikaner immer wieder zurück und versuchten ein zweites Tor zu schießen. Das kam dann auch kurz vor dem Schlußpfiff, als ein tiefer Ball, der vom Tormann abgewehrt wurde, einem Mittelfeldspieler in den Weg fiel und der keinen Fehler machte!

SPIELSTAND
ENGLAND 2 - 0 USA

Greife diagonal an, um beste Resultate zu erzielen!

Bewege Dich schnell, um einen langen Schuß zu erreichen.

Täusche die gegnerische Nummer 1 mit einem Schuß!

"Mexiko war kein Gegner!"

Außer einer bemerkenswerten Ausnahme, waren die Tore der Engländer immer eine direkte Angelegenheit, aber das änderte sich in diesem anglo-amerikanischen Kampf! Von Beginn an, baggerten sich die Engländer durch die Reihen der Mexikaner und das erste Tor war keine Überraschung. Ein nützlicher Ball aus dem Mittelfeld öffnete die gegnerische Verteidigung und der Schuß der dann folgte ließ die Mexikaner ihre Augen aufsperren. Ein weiteres Tor folgte prompt, dieses Mal ein gehechteter Kopfball, aus einer verzwickten Situation. Die Mexikaner kämpften sich ins Match zurück, als die Engländer einen Verteidigungsfehler machten, aber als die englische Nummer 9 den Ball bekam, hob er ihn über den Kopf des Tormannes ins Netz und erzielte das dritte Tor für England!

SPIELSTAND
ENGLAND 3 - 1 MEXIKO

Gehechtete Kopfbälle sind echte Netzfreunde!

Der Kampf um den Weltmeistertitel geht nur in "Hyper Soccer" weiter! Realistische Action und eine Menge Optionen auf und neben dem Feld, machen dieses Spiel zu einem echten Gewinner! Wirst Du in der Lage sein, Dein Land zum Sieg zu führen und den Fußball unsterblich zu machen?!

Little Nemo the DREAM MASTER

Jede Nacht, wenn Menschen auf der ganzen Welt in ihre Betten steigen, ihre Augen schließen und in den Schlaf sinken, kommt der Sandmann auf Besuch...

Unser Held, Little Nemo, ist keine Ausnahme - im Gegenteil, dieser kleine Kerl hat die bizarrsten, farbigsten und spannendsten Träume, die man sich vorstellen kann....

Als er von der Prinzessin des Schlummerlandes eingeladen wird, ihre Welt zum Spielen zu besuchen, nimmt Nemo gerne an. Nun bringt jede Nacht ein neues Abenteuer für unseren kleinen Freund und mit einem großen Spannungsgefühl klettert er ins Bett.

Der Pilzwald

Betäube Deine Feinde mit Süßigkeiten...

Der Pilzwald ist Nemos erste nächtliche Exkursion im Schlummerland. Mit nur einem Sack voller Süßigkeiten zum Schutz, muß er sich durch einen Wald wagen, in dem es von gigantischen Pilzen und bösen Feinden nur so wimmelt und dabei noch alle Schlüssel finden, die in diesem Level versteckt sind. Diese Schlüssel sind lebenswichtig, denn sie öffnen die Türen des Schlafs.

Überwinde die Wasserfälle mit genauen Sprüngen

Zuerst trifft Nemo auf Flip, der ihm einige freundliche Ratschläge gibt, um ihm auf dem Weg zu helfen. Verwende die Riesenpilze, um in die höheren Ebenen des Levels vorzudringen, wo einige Schlüssel versteckt sind. Wenn Du ziemlich hoch springen willst, finde einen Frosch und gib ihm ein paar Süßigkeiten. Sobald Du alle Schlüssel eingesammelt hast, mach Dich auf den Weg zur unteren Ebene und suche nach einem Maulwurf. Der Maulwurf hilft Dir, nach weiteren Schlüsseln unter der Erde zu graben. Mit den Fähigkeiten des Maulwurfs solltest Du auch in der Lage sein, einen geheimen Raum zu finden, in dem sich ein Extraleben befindet.

Die Froschsprünge kommen sehr gelegen

Grabe tief, um die hilfreichen Dinge zu finden

Triff die Feinde mit dem Bauch, um sie zu besiegen

Suche nun den Frosch im unterirdischen Garten, damit Du über die Wasserfälle gelangst. Sobald Du oben bist, verwende ihn oder die Eidechse, um den letzten Schlüssel zu bekommen, der ganz oben bei den Wasserfällen versteckt ist. Nun ist es Zeit zum Ende des Levels zu gehen und die Türe des Erwachens zu öffnen.

Der Blumengarten

Die Kraft des Fliegens ist ein tolles Gefühl!

Der Blumengarten mag wie ein angenehmer Ort aussehen, aber es lauern alle Arten von Gefahren, denen Nemo entkommen muß, um sicher bis ans Ende des Levels zu gelangen. Einige Feinde, denen wir noch nicht begegnet sind, machen uns zwischen den Pflanzen und Blumen des Gartens das Leben schwer, aber mit sorgfältiger Planung und großzügigen Bonbonspenden sollte Nemo zurecht kommen.

Wenn Du das erste Wasser erreichst, tauche hinein und schwimme bis auf den Grund. Dort triffst Du Oompi, der Dir ein paar Tips gibt, wie man den Level beenden kann.

Sobald Du wieder im Spiel bist, mußt Du zum Riesenbaum gehen. Auf dem Weg werden Dir einige Schlangen begegnen, die nicht besonders freundlich sind, aber Nemo springt über ihre Köpfe, sie sollten also kein allzu großes Problem darstellen. Wenn Du dem Gorilla begegnest, gib ihm ein paar Bonbons und laß Dich auf den Baum mitnehmen, achte aber auf die fliegenden Ameisen und Schlangen. Wenn Du schnell bist, kann der Gorilla diese Feinde für Dich wegschlagen, wenn nicht, werden sie Dir wehtun.

Sobald Du den Baum erreichst, mußt Du hinaufklettern, um den Schlüssel zu bekommen und auf die Eidechse umzusteigen, die auf Dich wartet, um Dir zu helfen...

Wenn Du auf den Baum kletterst, mußt Du Dich vor den tödlichen Samen in acht nehmen, die von oben herunterregnen. Der beste Weg, sie zu vermeiden ist still zu halten und zu warten, bis sie gerade auf Dich zu fallen und dann zur Seite zu treten und weiterzuklettern. Sobald Du oben angelangt bist, nimm den Schlüssel, wechsle vom Gorilla zur Eidechse und mach Dich auf den Weg nach unten. Gehe zurück nach links, bis Du einen schmalen Durchgang erreichst und gehe hinein. Sobald Du in der Höhle bist, begegnet Dir eine Biene, mit der Nemo fliegen kann, wenn er ihr einige Bonbons zuwirft! Sammle den Schlüssel ein und fliege nach oben und aus der Höhle hinaus, aber achte darauf, daß ihr öfter Mal eine Pause einlegt, da Du nur kurze Strecken fliegen kannst! Sammle alle Schlüssel ein und finde dann den kleinen Teich, der Dich zu einer versteckten Höhle führt, in der ein weiterer Schlüssel und ein Extraleben versteckt sind. Es gibt noch weitere Abenteuer unter Wasser, wenn Du in den nächsten großen Teich hüpfst, wo Du einen geheimen Durchgang findest, der Dich in das letzte Gebiet des Levels bringt.

Sobald Du Dich wieder im Garten befindest, siehst Du eine Eidechse. Springe an Bord und mach Dich auf den Weg zum letzten Baum. Verwende die selbe Technik wie vorher, klettere auf den Baum und nimm Dir den letzten Schlüssel, dann nichts wie zur Tür...

Laß Dich durch den Garten mitnehmen

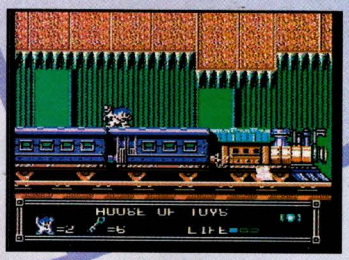
Achte auf die Schlangen!

Weiche den tödlichen Samen aus und hole den Schlüssel.

Laß den Zug den Angriff abfangen!

Haus des Spielzeugs

Auf Level 3 befindet sich Nemo im Haus des Spielzeugs, wo er einen Zug nehmen muß, um durchzukommen. Verschiedene Spielzeuge erweisen sich als sehr gefährlich und Nemo muß sehr vorsichtig sein, wenn er Spaß an der Bahnfahrt haben will. Lerne, welche die besten Gebiete zum Stehenbleiben sind, um den drohenden Gefahren auszuweichen.



Fallenden Spitzen mußt Du ausweichen...

Nachtmeer

Um diesen Level auszuloten, mußt Du Dich mit einigen Meerestieren befreunden und in die Tiefen des Meeres eintauchen, um alle Schlüssel zu finden und eine versteckte Höhle zu entdecken, die Dir ein willkommenes Extraleben schenken wird. Achte auf die spitzen Plätze in den Höhlen, oder Du wirst ein schmerzliches Ende erleben.

Springe hinein, ins Unterwasserabenteuer!

Die Krabbe hilft Dir beim Graben

Die nächtlichen Ausflüge von Little Nemo werden Dich stundenlang beschäftigen. Es gibt insgesamt acht spannende und bunte Abenteuer, die mit viel Spielspaß und einigen unüblichen Figuren ausgestattet sind. Vom Pilzwald direkt ins Alptraumland, Du wirst keinen langweiligen Moment erleben. Achte nur darauf, daß Du nicht zu spät ins Bett kommst!

Die Höhlen sind extrem gefährlich

Spielerprofile

Name: Dinelli Nelusco
Land: Italien
Alter: 10
Lieblingsspiele: Knight Rider, Tetris, SMB, Super Off Road
Höchstpunktezahl: Super Off Road und Duck Tales™ beendet
Hobbies: Das Meer, Boote und zeichnen.
Größter Wunsch: Ein Bootsingenieur zu werden

Name: Fernando Fernandez Diaz
Land: Spanien
Lieblingsspiele: Super Mario Land, The Simpsons, TMHT
Höchstpunktezahl: Super Mario Land, TMHT, WWF und The Simpsons beendet
Hobbies: Game Boy™ spielen und Fußball
Größter Wunsch: Für Nintendo zu arbeiten

Name: Augustin Nancy
Land: Frankreich
Alter: 6
Lieblingsspiele: Zelda 1 und 2, Mega Man 2, SMB 2
Höchstpunktezahl: SMB in einer Stunde und Zelda 2 in zwei Tagen beendet!
Hobbies: Nintendo Spiele, Musik
Größter Wunsch: ein Popstar zu werden

Name: Billy Anantha Moerman
Land: Holland
Alter: 12
Lieblingsspiele: WWF, The Simpsons und TMHT 2
Höchstpunktezahl: SMB 3, Blue Shadow, Rescue Rangers beendet, TMHT 2 in 4 Tagen beendet
Hobbies: Nintendo spielen, zeichnen, Kickboxen, kegeln
Größter Wunsch: Für Nintendo zu arbeiten, ein Pilot zu werden und alle NES Spiele auf der Welt zu besitzen!

Name: Stefanie und Cecily Bauer (Zwillinge)
Land: Österreich
Alter: 12
Lieblingsspiele: SMB 1, 2 und 3, Kid Icarus
Höchstpunktezahl: Kid Icarus und Duck Tales™ in drei Tagen beendet
Hobbies: NES spielen, schreiben
Größter Wunsch: Für Nintendo zu arbeiten und alle Spiele zu besitzen

Name: Gunther Bruylandt
Land: Belgien
Alter: 10
Lieblingsspiele: TMHT, SMB 1 und 3, Mega Man 2
Höchstpunktezahl: Ich habe SMB 1 beendet, ohne ein Leben zu verlieren oder eine Warpzone zu benutzen.
Hobbies: Fußball und Nintendo spielen
Größter Wunsch: Ein Nintendo Spieleberater oder Fußballtrainer zu werden

Name: Luz Santos Figal
Alter: 8
Land: Spanien
Höchstpunktezahl: Ich habe SMB 1 und Mega Man beendet und auch Level 7 von Tetris
Hobbies: Eislaufen, tanzen und Zeichentrickfilme ansehen
Größter Wunsch: Eine Nintendo-Verkäuferin zu werden!

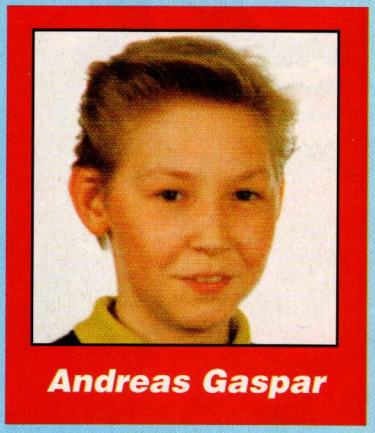
Name: Sabine Kaross
Land: Schweiz
Alter: 11
Lieblingsspiele: SMB 1, Probotector, Kid Icarus
Höchstpunktezahl: SMB 1 beendet
Hobbies: NES spielen, Kino, Ballett, Tischtennis, Schule!
Größter Wunsch: Für Nintendo zu arbeiten

Wenn Du Deinen Namen und Dein Bild im besten Magazin der Welt sehen möchtest, schreib uns einfach! Wir benötigen nicht nur Deinen Namen und Dein Alter, sondern auch Deine drei Lieblingsspiele, Deine zwei höchsten Punktezahlen, Deine Hobbies und Deine Wünsche für die Zukunft. Schreibt schnell, denn je eher wir Eure Profile bekommen, desto größer ist die Chance gedruckt zu werden (man muß aber trotzdem auch gut sein!).

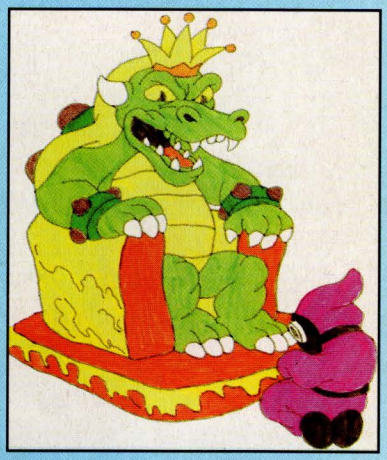
© Walt Disney Co. – TM Capcom Ltd.

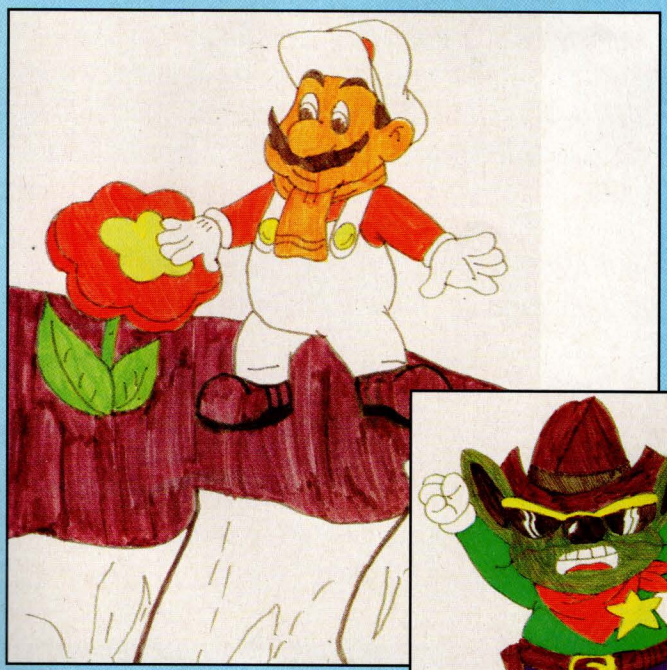
Die Galerie - Spezial

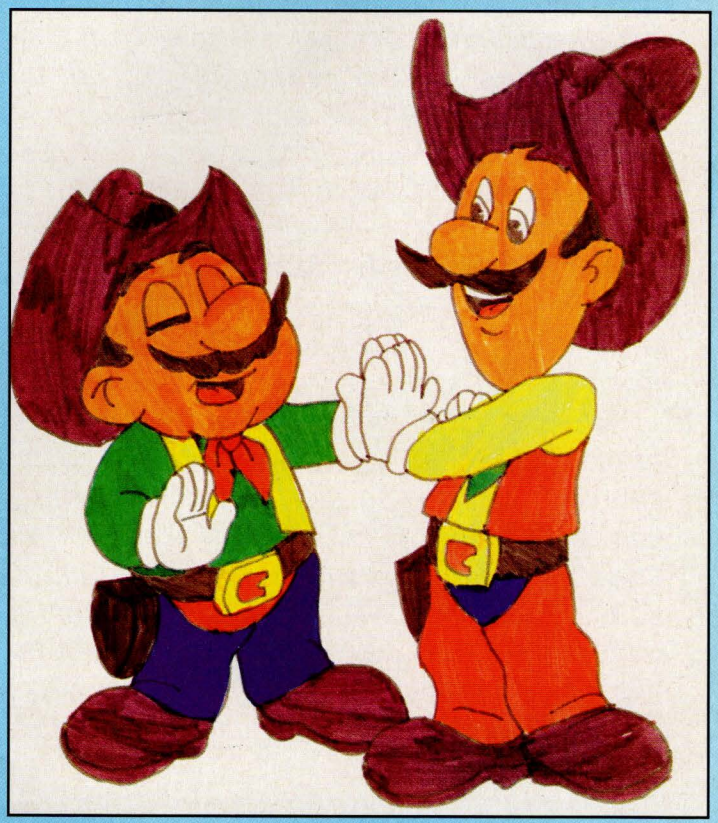
Diesmal haben wir eine Spezialausgabe der Galerie. Andreas Gaspar hat uns schon so viele tolle Zeichnungen und auch Tips und Tricks zugeschickt, daß wir Ihn mit einer Sonderausstellung seiner Werke belohnen wollen.



Andreas Gaspar







Club Nintendo News

So, das sind sie also, die beiden neuen Helfer von Luigi und mir im Nintendo Club Schweiz. Einen von beiden, Thomas oder Roger, habt Ihr garantiert am Draht, wenn Ihr die Hot Line (Telefonnummer 061/311'88'36) einstellt. Wenn Ihr wollt, könnt Ihr Eure Anfragen übrigens auch schriftlich an den Club Nintendo schicken. Das bewahrt Euch davor, Euch die Finger wund zu telefonieren, die Hot Line ist nämlich in letzter Zeit oft besetzt. Und wenn Ihr mir schreibt, habt Ihr erst noch die Chance, eine der drei NES-Kassetten zu gewinnen, die wir unter den zahlreichen Einsendern von hilfreichen Tips für unsere Spiele verlosen. Aber ich wollte Euch ja unsere beiden neuen Spielberater vorstellen. Also, Roger (rechts im Bild) ist 31 Jahre alt und was die NES-Spiele angeht ein absoluter Profi. Ihn kann man einfach alles fragen und er weiss sofort auswendig, in welcher Ecke und in welchem Raum ein Zauberschlüssel versteckt ist oder wie man in die nächste Welt kommt. In seiner Freizeit ist er ein Computerfreak, liest gern und geht mit seinem Hund spazieren. Thomas ist 22 Jahre alt und auch total vom Nintendo-Virus befallen. Wenn er nicht gerade die neusten Spiele ausprobiert, fährt er leidenschaftlich gern Töff und Auto, geht ins Kino und hört seine Lieblingsgruppe Van Halen. Seine Lieblingsspiele sind alle Nintendo-Sportspiele.

Der Nintendo Fanclub Schweiz hat mittlerweile über 60'000 Mitglieder. Tendenz steigend! Jeden Tag bekommen wir Dutzende von Karten mit Neuanmeldungen. Wir möchten Euch an dieser Stelle bitten, nur eine Anmeldekarte pro Person einzuschicken. Ihr könnt so verhindern, dass Ihr mehrere gleiche Hefte zugeschickt bekommt. Und bitte achtet genau darauf, dass Ihr, wenn Ihr in der Schweiz wohnt, die schweizerische Karte schickt und nicht die, die nach Österreich adressiert ist und umgekehrt. Ihr könnt nämlich nur in dem Land Mitglied im Fanclub werden, wo Ihr wohnt. Wenn es passiert, dass Ihr einmal ein Clubheft nicht erhaltet, dann schreibt es uns oder ruft den Fanclub an (061/311'88'18). Und wir schicken Euch das Heft gerne nach. Das gilt übrigens auch für die neuen Schweizer Club-Mitgliedskarten. Wenn Ihr noch keine habt, dann teilt es uns bitte mit, damit ich sie Euch zustellen kann.

Was ich noch sagen wollte: In diesem Heft beigelegt findet Ihr eine Anmeldekarte für die Sendung "Telestick". Wir haben Euch ja diese Sendung schon im vorletzten Magazin vorgestellt und jetzt können endlich auch die Schweizer mitmachen. Wie die ganze Sache funktioniert, steht auf der Anmeldekarte. Mehr von diesen Karten bekommt Ihr in den meisten Spielwarengeschäften. Jetzt kann ich Euch nur noch toi, toi, toi wünschen und viel Glück. Und damit Ihr gut gerüstet seid, wenn im Telestick einmal "Little Nemo" gespielt wird, hier noch ein paar brandheisse Tips aus meiner Geheim-Schublade:

Sobald das Titelbild erscheint, drücke den Joystick und die Knöpfe in der folgenden Reihenfolge:

Nach oben, Select, Links, Rechts, A, A, B. Dann erscheint der Dream Select, wo man die einzelnen Träume auswählen kann. Mit dem A-Knopf können daraufhin Träume beliebig übersprungen werden. Drücke Start und Du befindest Dich sogleich in dem Traum, den Du ausgewählt hast.

Viel Spass und süsse Träume! Bis zum nächsten Mal

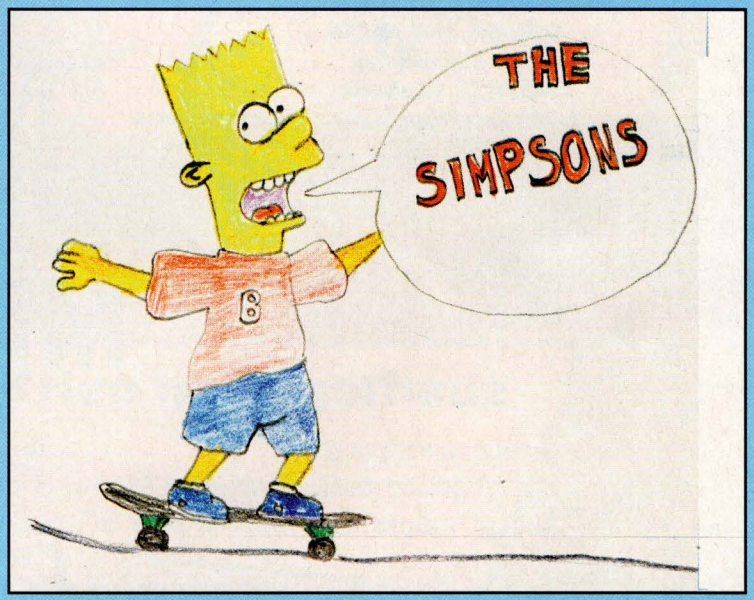
Euer, Mario

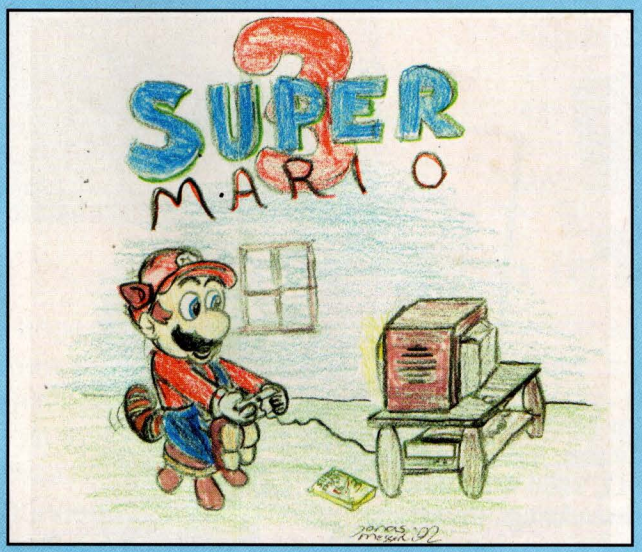
Die Galerie

Inti Sauchez

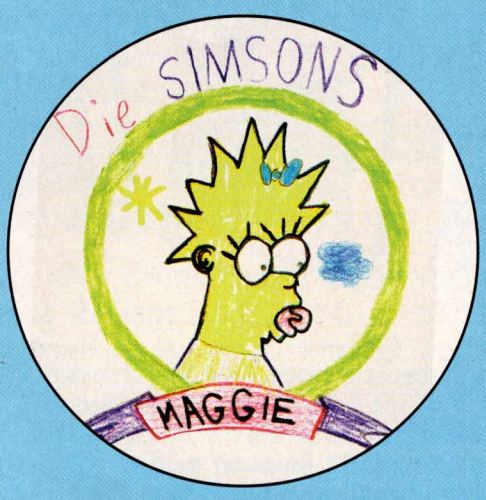
Bettina Banetti

Andreas Kiraly

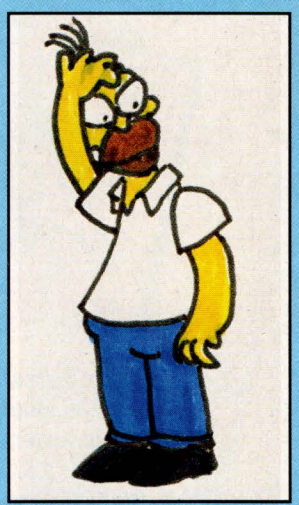




Jonas Meserli



Roberto Käsermann



Patrick Strub

GEWINN DEN GAME BOY VON SUPER MARIO!

Wer von Euch kann sich Super Marios Welt am besten ausmalen? Eine Jury entscheidet. Und vergibt für die originellsten Werke 10 Videosets, 200 Game Boys und 1000 Time Boys.

Wenn Du für Deine Welt noch Freunde oder Feinde von Super Mario brauchst, findest Du sie in den Crack's Packungen, wo Super Mario draufklebt. Und im Lebensmittelhandel.

MIT

Crack's®

Spielregeln: Teilnahmekarten schnappen. Figur ausschneiden. Auf ein Zeichenblatt (A4) kleben und rundherum eine von Super Marios Welten zeichnen oder malen. Name und Adresse drauf, in ein Kuvert stecken und ab die Post an Crack's, Postfach 311, 1020 Wien. Einsendeschluß ist der 15. September 1992. Gewinner werden schriftlich benachrichtigt. Rechtsweg ist ausgeschlossen. Viel Erfolg wünscht Dir Crack's.

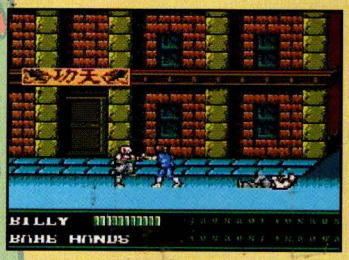
THE SACRED STONES

DOUBLE DRAGON III

Ein Jahr später...

Zwölf Monate lang, nachdem Jimmy und Billy Lee die Black Shadow Warriors besiegt hatten, war alles sehr friedlich. Die Brüder konzentrierten sich auf die Verbesserung ihrer Fähigkeiten und schworen, sie nie zu benutzen, außer unter extremen Bedingungen, um sich selbst zu verteidigen. Leider sind diese extremen Bedingungen gleich um die Ecke zu finden, denn Marion wurde noch einmal entführt und nur das Double Dragon Duo kann sie retten!

Sie müssen ihre Kräfte mit denen des Hellsehers Hiruko vereinen und die drei heiligen Steine finden, die von den Entführern als Lösegeld gefordert werden. Das Problem ist nur, daß diese Steine weit über den Globus verstreut sind. Also, pack Deine Wanderschuhe aus und poliere Deine Kampfkünste auf, damit Du Billy und Jimmy auf ihrer bisher aufregendsten Reise begleiten kannst!



Schlag

Tolle neue Bewegungen!

Die Double Dragon Kämpfer haben eine Reihe von erstaunlichen Bewegungen zur Auswahl. Einige davon sind durch Jahre der Erfahrung perfektioniert worden, andere sind brandneu in diesem Abenteuer!

Kick

Ellbogen Smash

Sprungkick

Knieheber

Salto in der Luft!

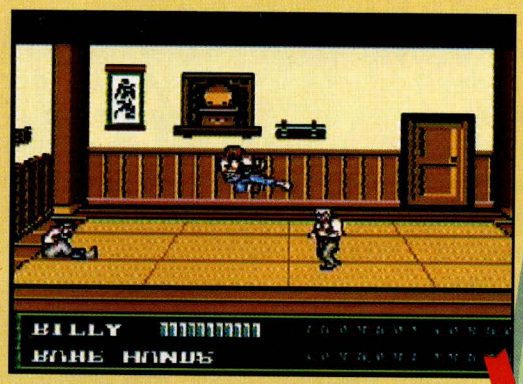
Zyklonen-Drehkick

Zwei-Spieler-Action

"Double Dragon III" ermöglicht es einem, oder zwei Spielern gleichzeitig, zu spielen. Es gibt sogar einen Modus, in dem man gegen den anderen Spieler kämpfen kann, aber damit wirst Du nicht allzuweit kommen! Einer der Vorteile von zwei Spielern gemeinsam auf dem Bildschirm ist, daß Doppelangriffe möglich werden, in denen ein Spieler den anderen auf die angreifenden Feinde werfen kann. Das ist noch effektiver als die normalen Attacken!

Billy's Rei

Stufe 1

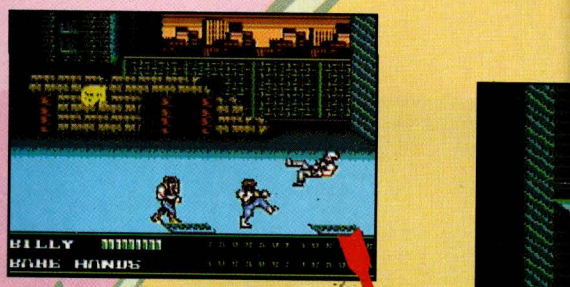


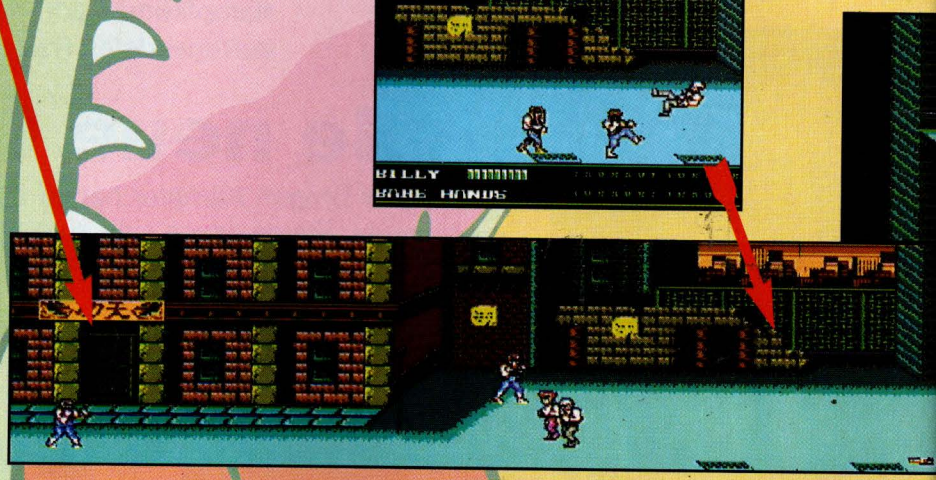
Die dunkle Straße

Hier wird es noch heißer, denn die Bande kommt nun immer in Zweiergruppen auf Dich zu. Die beste Taktik ist es, nach rechts, bis ans Ende der Sackgasse zu laufen, sich dann umzudrehen und sie mit Sprungkicks und Zyklonen-Angriffen zu empfangen. Hier gibt es einige ziemlich kaltblütige Schläger zu besiegen, also sei auf der Hut und laß Dich auf keinen Nahkampf ein - Kicks sind effektvoller! Einige Deiner Angreifer lassen Waffen fallen, die Du Dir auf jeden Fall holen solltest, aber sei schnell und achte auf die nachkommenden Feinde.

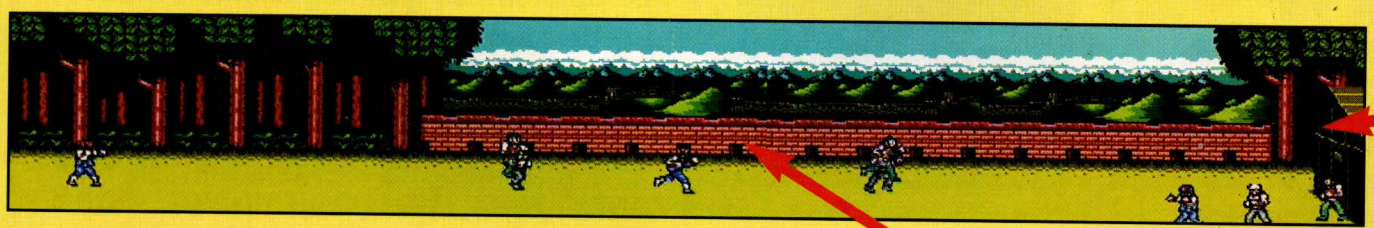
Der Dojo

Hier fängt die Action an! Dein Freund Brett ist bereits im Dojo überfallen worden und nun wenden sich die unbekannten Angreifer Dir zu! Verwende eine Kombination aus Sprungkicks und normalen Schlägen, um die unwillkommenen Dinge abzuwenden, aber verliere nicht zu viel Enerie, denn der Weg ist noch weit! Sobald Du sie alle besiegt hast, übe die komplizierteren Attacken ein bißchen. Aber halte Dich nicht zu lange auf, denn eine Dame wartet darauf, gerettet zu werden!





Stufe 2 - China



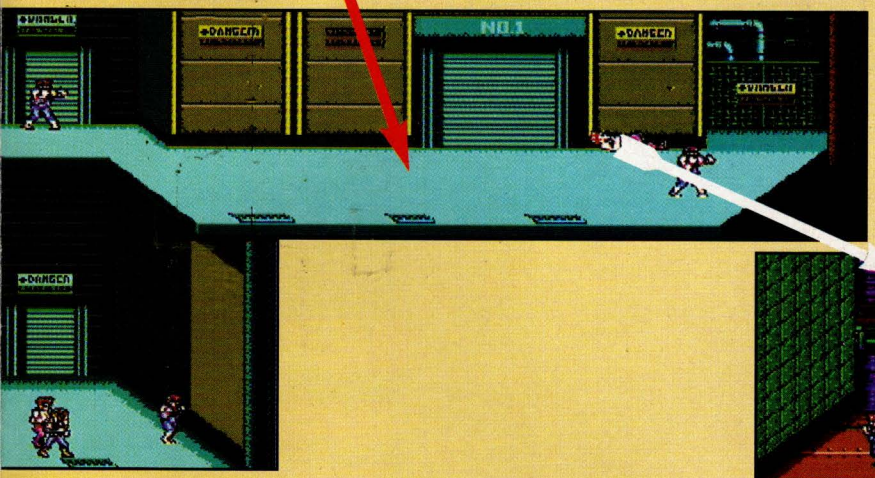
Die chinesische Mauer

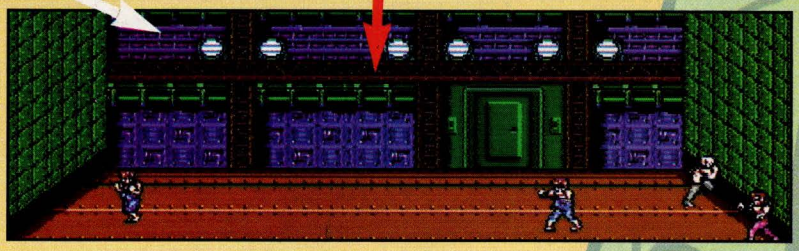
Gegen einen spektakulären Angriff auf der chinesischen Mauer mußt Du all Dein Wissen und Können einsetzen, um weiterzukommen. Chinesische Kämpfer helfen ihren westlichen Freunden, um Deinen heldenhaften Versuchen ein Ende zu bereiten. Verwende den Sai, der von Deinen orientalischen Gegnern fallen gelassen wird, denn dadurch kannst Du ihnen am besten beikommen.

setagebuch
Die USA

Kampf auf den Dächern

Sobald die Schlacht gewonnen ist, nimm den Lift zu den Dächern. Gehe rasch von der Kante weg und schlage die Feinde mit eine Reihe von Sprungkicks zurück, dann versuche sie vom Dach zu werfen, indem Du Zyklonen-Angriffe und Saltos verwendest.



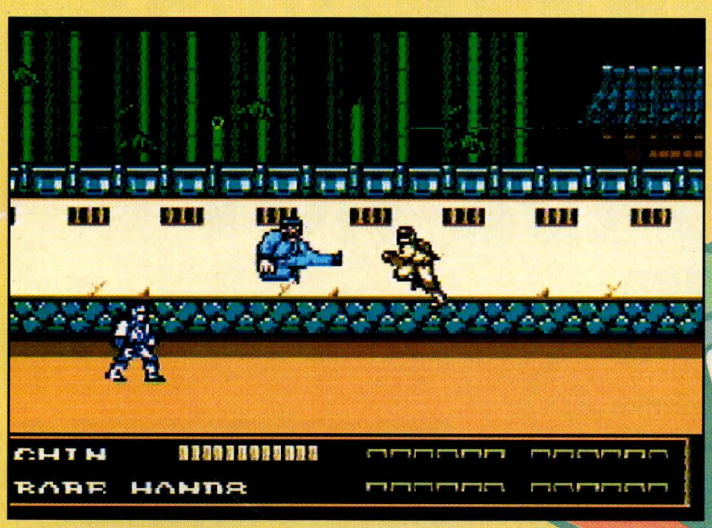


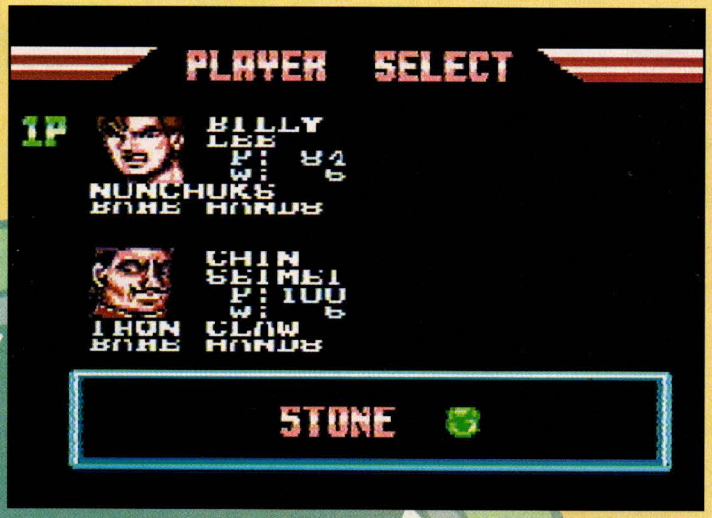
Krieg im Lagerhaus

Das Ende ist nahe...
Nur noch ein paar Bösewichte stehen zwischen Dir und China, aber sie lassen Dich nicht kampflos vorbei! Wenn Du die erste Angriffswelle überlebst, erscheint ein großer Krieger mit einer beschlagenen Jacke auf dem Bildschirm! Du mußt in Bestform sein, um mit dieser Bedrohung fertig zu werden - gehe mit einem Sprungkick auf ihn zu, der von einem normalen Kick gefolgt wird - das erzielt das beste Resultat. Weiche seinen Sprungangriffen aus, damit er Dir nicht jede Chance zum Weiterspielen nimmt...

Heiße Action in der Hütte...

Ein ungewöhnlicher Verbündeter wartet in der Hütte, aber zuerst mußt Du gegen die rauhen Einwohner bestehen. Erst nachdem sie alle besiegt sind, gibt Chin seine Identität preis. Bevor er sich Dir anschließt, oder Dir einen der Steine aushändigt, mußt Du mit ihm kämpfen. Er ist nicht zu schwer zu schlagen, wenn Du Deine Sprungkicks rechtzeitig ansetzt, es dauert aber ein bißchen. Wenn Du ihn endlich besiegt hast, verbündet er sich mit Dir und kommt mit nach Japan...





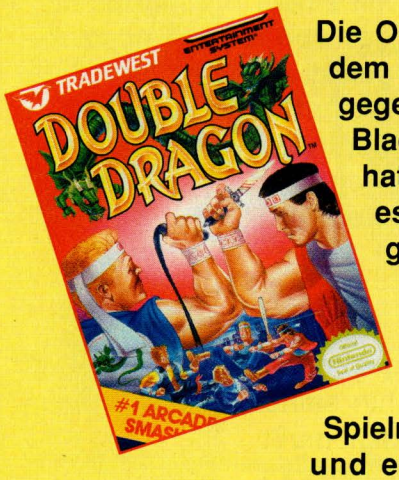
Andere Spielfiguren

Wie Du gerade gelesen hast, kannst Du alte Feinde für Deine Seite gewinnen. Du kannst diese Figuren statt Billy oder Jimmy verwenden, wenn Du möchtest, dazu mußt Du aber ihre Bewegungen erst perfektionieren. Chin, die erste Figur, ist ein Kung Fu Experte und kann daher zerstörerische Doppelkicks und Haken schlagen. Ranzou, der später im Spiel auftaucht, führt das Schwert wie kein anderer, während er auch in der Lage ist, Kniefälle auszuteilen.

Die Reise geht weiter...

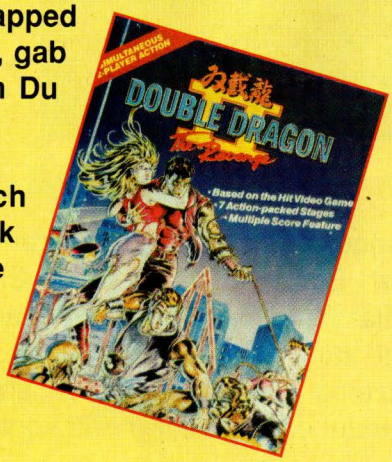
Billy's Weltreise ist noch lange nicht vorbei. Wenn er sich an den Ninjas in Japan vorbeigekämpf hat, reist er nach Italien, wo einige der wildesten Kämpfer, die ihm je begegnet sind, auf ihn warten. Wenn er Rom überlebt, macht er einen Abstecher nach Ägypten, aber Du brauchst Deine Kamera gar nicht einzupacken - das wird keine Besichtigungstour! Marion liegt irgendwo unter den Ruinen, aber es gibt eine ganze Armee von Bösewichten, an denen Du vorbei mußt, um zu ihr zu gelangen ...

Die vorangegangenen Double Dragon Geschichten



Die Originalgeschichte von Double Dragon beruht auf dem beliebten Spielhallen-Spiel. Dort kämpfte Billy Lee gegen seinen Bruder, der die verachtungswürdigen Black Warriors anführte und Marion gekidnapped hatte. Zusätzlich zu diesem normalen Spiel, gab es auch noch einen Kampfmodus, in dem Du gegen einen Freund antreten konntest!

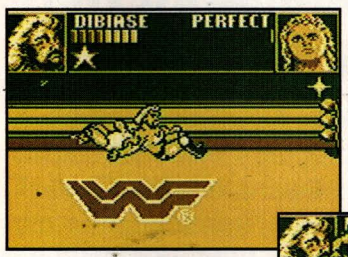
In "Double Dragon II" verbündeten sich die beiden Brüder, um die neuen Black Shadow Warriors zu bekämpfen. Die Spielmöglichkeit für zwei Spieler gleichzeitig und eine Menge verschiedener Missionen waren die Haupteigenschaften dieses tollen Spiels!



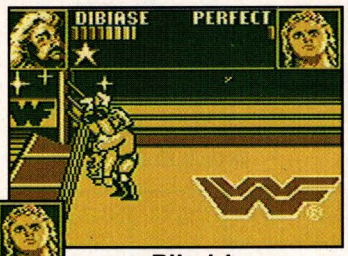
Amerikas beliebtester Sport kommt auf den Game Boy™!

Mach Dich bereit, für die ultimative Erfahrung in der Wrestling Unterhaltung, mit dem neuen, heißen Game Boy™ Sport-Titel "WWF Superstars"! Wähle zwischen fünf weltbekannten Kämpfern und steige in den Ring, um einen intensiven Kampf zu erleben, der Dein Adrenalin in Wallung bringen wird!

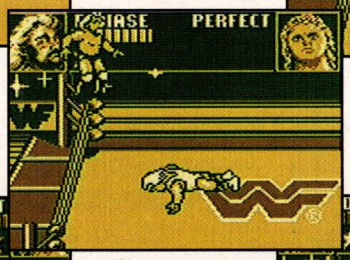
Die Bewegungen!



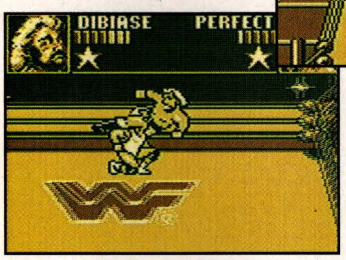
Suplex



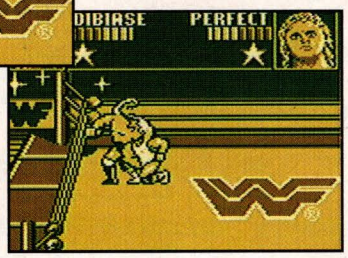
Piledriver



Turnbuckle Slam



Dropkick



Headlock

Die Herausforderer

Hulk Hogan - Bei seinen mächtigen Haken und seiner dynamischen Kleidung ist es kein Wunder, daß der Hulkster der erfolgreichste Wrestler aller Zeiten ist!

Der Ultimate Warrior - Die Bekleidung des Warriors ist fast so spektakulär, wie sein Wrestling!

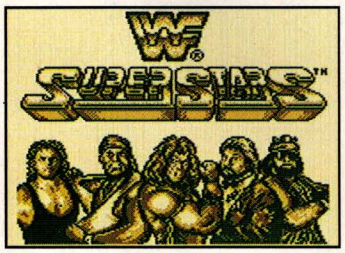
Macho King Randy Savage - Ein echter Veteran im Ring und ein ausgezeichneter Gegner!

Million Dollar Man - Man sagt, mit Geld kann man nicht alles kaufen, aber es tut eine Menge für Ted DeBiase!

Mr. Perfect - Die Arroganz von Mr. Perfect wirft seine Gegner fast genauso um, wie seine Knieheber und sein Perfectplex!

Schlagabtausch vor dem Kampf

Die Konkurrenz ist so wild, daß jedem Match ein Wortkrieg vorausgeht, der die Emotionen anheizt und die brennenden Pläne jedes Wrestlers weiter steigert! Wenn Du der gekrönte Champion sein willst, mußt Du alle Gegner abwehren, aber sie auch angreifen!



Und der Sieger ist....

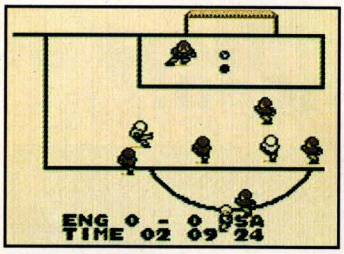
"WWF Superstars" zeigt realistisch den showmäßigen Charakter dieses amerikanischen "Sports", während es gleichzeitig ein klassisches Wrestling Spiel mit zahlreichen Bewegungen und heißer Action bietet. Und wenn die Gegner im Spiel nicht genug sind, kannst Du Dich immer noch mittels Game Link™ mit einem Freund duellieren!

Sensationelle Fußballaction!

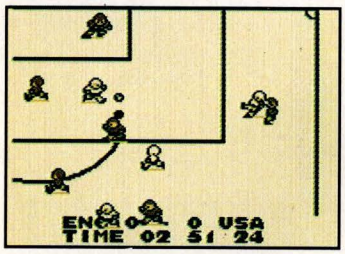
Die herannahende Europameisterschaft bringt uns eine weitere Fußballsimulation auf dem Game Boy™. Ein neuer Blickwinkel von oben, zusammen mit herausfordernden Gegnern machen dieses Fußballspiel zu einem Muß für Fußballfans!

Ein Spiel in zwei Hälften...

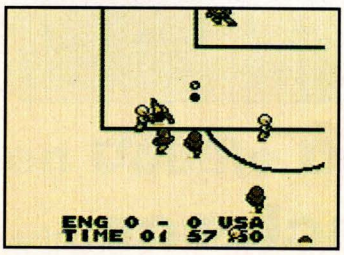
"Football International" beinhaltet viele Elemente des normalen Fußballspiels. Du kannst Deine Mannschaft aufstellen, eine vernünftige und realistische Zeitspanne für jede Halbzeit auswählen und viele Bewegungen nachvollziehen, die unsere Fußballhelden auch machen - laufen, passen, schießen, sogar Kopfbälle. Für noch mehr Realität sorgt der Umstand, daß Du Dich auf dem Boden herumrollen und Deinen Fuß umklammern kannst, wenn ein Gegenspieler in Trittnähe kommt. Selbverständlich kannst Du wieder aufstehen, sobald Du mit Deiner schauspielerischen Leistung zufrieden warst, um einen Freistoß durchzuführen.



Schieße aus dem Winkel in die äußere Ecke...



Gib den Ball an einen nach vorne kommenden Spieler ab...



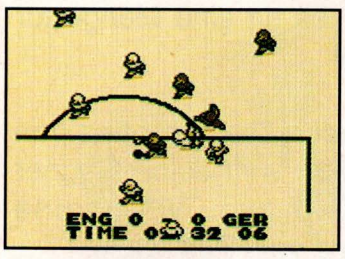
Wirf Dich auf den schräg gespielten Ball...

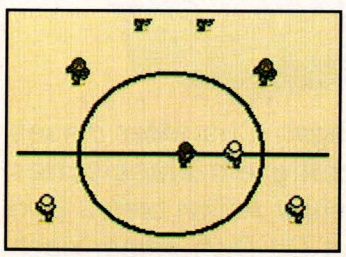
Gehen Sie einmal zum Augenarzt, Herr Schiedsrichter!

Fußball ist, wie wir alle wissen, ein Gentleman-Spiel, das von Raufbolden gespielt wird. Deshalb hat "Football International" einen Schiedsrichter mit Adleraugen, der Fouls und Abseits anzeigt. Ein Freistoß wird der Gegenseite zuerkannt, wenn der Schiedsrichter entscheidet, daß ein Vergehen stattfand und es hat keinen Sinn zu streiten - sein Urteil ist endgültig.

Es ist erst nach dem Schlußpfiff vorbei

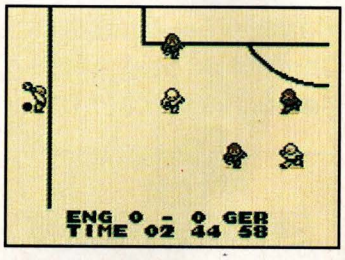
Natürlich ist das Ziel, Dein Team zum Sieg zu führen, indem Du mehr Tore schießt, als der Gegner. Den Ball ins Netz zu befördern ist nicht so einfach, wie es klingt, doch es gibt einige spezielle Spielzüge, die Dir vielleicht weiterhelfen...





Sie denken es ist alles vorbei... Jetzt ist es so weit!

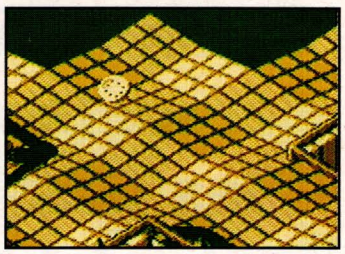
"Football International" ist ein sehr realistisches Spiel für den Game Boy™. Intensive Matches voller spannender Action und ununterbrochener Aufregung machen daraus ein Muß für jeden Fußball-Fan. Es gibt auch die Möglichkeit per Game Link™ zu zweit zu spielen, oder an einem Weltcup Turnier teilzunehmen, das selbst die Fähigkeiten der erfahrensten Spieler auf die Probe stellt. Verpaß es nicht!



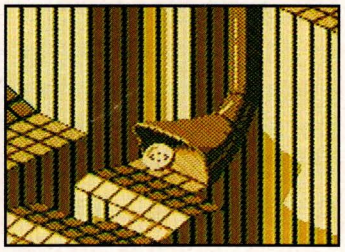
Aufruhr im Labyrinth

Mach Dich bereit für einen Rock and Roll in der unglaublichen Version des Arcadespiels "Marble Madness". Ultraweiche Graphiken und ein schnelles Spieltempo machen daraus sofort einen Klassiker!

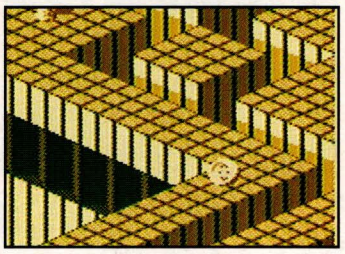
Das Ziel des Spiels ist es, einfach eine folgsame Murmel durch die vielen Labyrinthe zu steuern, den Fallen auszuweichen und sein bestes zu tun, um nicht über die Kante hinunterzusegeln!



Level Eins - Führt Dich sanft in das Spiel ein!



Level Zwei - Achte auf die Falle in der Nähe des Ziels!

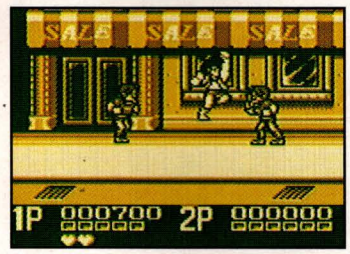


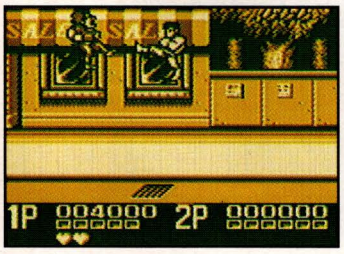
Level Drei - Versuche es und springe auf die Welle für eine Abkürzung

Den Test überleben

Es gibt bestimmte Techniken, die es Dir erlauben, die ungastlichen Aufmerksamkeiten der Fallen zu vermeiden. Eine Möglichkeit ist, den Turbolader zu verwenden und in Hochgeschwindigkeit in den Labyrinthen herumzuschießen. Das einzige Problem damit ist, Daß Du von der Kante fällst, wenn Du eine Abzweigung oder eine Ecke falsch einschätzt! Die Gefahren sind nicht Dein einziges Problem. Es gibt auch ein striktes Zeitlimit. Du verlierst ein Leben, wenn Du dieses Limit überschreitest!

"Marble Madness" hat nicht nur phantastische Graphiken, es ist auch noch ein tolles Spiel. Es gibt sogar einen Game Link Modus für noch größere Spannung!





Billy ist wieder da!

Nachdem das dynamische "Double Dragon" Duo, die Gefahr durch die Black Shadow Gang so bewundernswert abgewehrt hatte, kehrte der Frieden in ihre Leben zurück. Sie schlossen sich einer ruhigen Gruppe namens Scorpions an und verbesserten ihre Sprünge und Schläge in dieser stillen Umgebung. Das war aber bevor Billy (das bist Du) wegen Mordes verhaftet wurde und nun die gesamte Gruppe gegen sich hat!

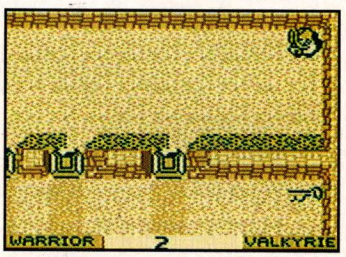
Zehn fürchterliche Missionen stehen Dir bevor, damit Du Deine Unschuld beweisen kannst. Die Gang hat gut trainierte Mitglieder in jeder Straße postiert, die Dich zu einer Anhörung bringen sollen. Eine Anzahl an gefährlichen Bewegungen, wie hohe Kicks, Kniefälle und weite Haken stehen Dir zu Selbstverteidigung zur Verfügung, aber sei gewarnt - Deine alten Kollegen machen das nicht nur zum Spaßl! "Double Dragon II" beinhaltet alle Zutaten, die ein Klassiker braucht. Klare und scharfe Graphiken, eine Menge an powervollen Bewegungsabläufen, große Tiefe und eine interaktive Zwei-Spieler Option für noch mehr Spielspaß, machen dieses Spiel zu einem weiteren spannenden Muß für den Game Boy™ !

Kannst Du die Herausforderug des Gauntlet überleben?

Der Arcade und NES Smash-Hit ist nun auch in tollem Monochrom erhältlich, natürlich mit allen Abenteuern und der Spannung des Originals!

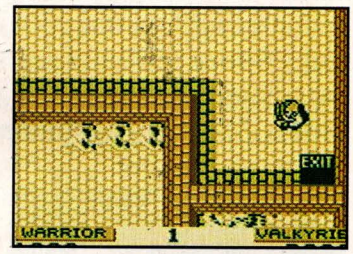
Wähle Deinen Helden aus den vier Spielfiguren aus, die auch in der anderen Version dieses klassischen Spiels vorkommen. Jede hat ihre eigenen Fähigkeiten und für ein Spiel alleine ist es am besten, eine ausgeglichene Figur zu wählen, die mit Magie und Waffen gut umgehen kann, wie die Walküre oder der Elfe, statt der auf nur einem Gebiet ausgezeichneten Charaktere wie Krieger oder Zauberer.

Über hundert geisterverseuchte Labyrinthe warten auf Dich, jedes beinhaltet unsagbare Schätze und mächtige magische Gegenstände. Das Ziel ist es, den jeweiligen Ausgang zu finden, aber vorher muß man zahllose Hindernisse überwinden...



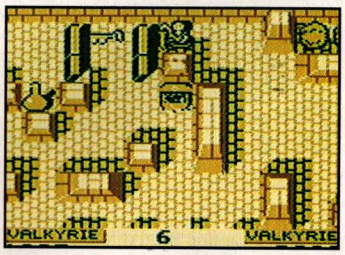
Du bist ES!

Die Verschiedenheit und Vielfalt der Monster ist einer der vielen interessanten Aspekte, die "Gauntlet II" so ansprechend macht. Die normalen Geister, Lobber und Grunzer werden von feuerspeienden Dämonen, unsichtbaren Magieren und "ES" begleitet. Wenn Du ES berührst bewegen sich alle Monster auf dem Bildschirm auf Dich zu! Viele Monster kommen aus Monster-Generatoren - es ist eine gute Idee, diese so schnell wie möglich zu zerstören!



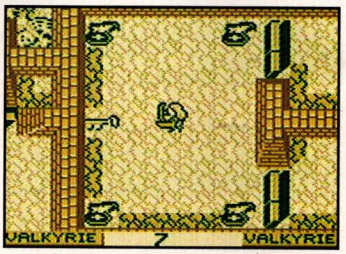
Gegenstände und Werkzeuge

Deine Spielfigur hat eine Gesundheitsanzeige, die sich mit jedem Treffer verringert. Um sie wieder aufzufüllen, mußt Du nach Essen suchen, aber schieße nicht darauf! Es gibt auch viele magische Gegenstände zu finden. Tränke zerstören die Monster rund um Dich, die Menge hängt von der jeweiligen magischen Fähigkeit ab. Zusätzlich kannst Du Kraftverstärker, wie Zusatzwaffen, Zusatzgeschwindigkeit, Superschüsse, Unverletz-barkeit, Abwehrschüsse und vieles mehr, finden! Ein weiterer Vorzug dieses Spiels ist, daß wenn Du einen Gegenstand aufhebst, dieser Fortschritt verbal angekündigt wird (eine ziemlich gute Entwicklung!).



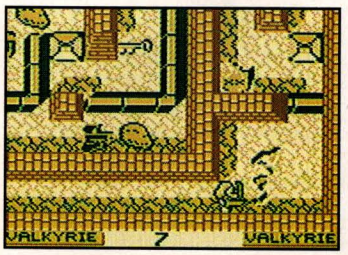
Fallen und Transporter

Es ist aber trotzdem nicht alles rosig. Fallen, die Deine Gesundheit zerstören und gifitge Getränke sind in den höheren Levels von "Gauntlet II" an der Tagesordnung, während Transporter und falsche Ausgänge Dich in die Irre führen!



Die Herausforderung annehmen...

"Gauntlet II" ist nicht nur technisch erstaunlich, sondern auch sehr unterhaltend. Wir finden, es ist einen Versuch wert!



Spannung beim Geisterfressen!

Klassische Arcade-Titel aus der Zeit vor Mario Bros. haben nun ihren Auftritt auf dem Game Boy™, einer der beliebtesten und einflußreichsten ist der jung gebliebene "Pacman".

Die Geschichte ist genauso geradeaus, wie das Konzept. Der ballförmige Pacman muß alle Pillen auf dem Bildschirm auffressen, während er den lästigen Geistern ausweichen muß. Es gibt vier Power-Pillen, die es Pacman erlauben, die Geister zu essen, dafür gilt aber ein sehr kurzes Zeitlimit.

Es ist eine einfache Idee, die aber auch nach so vielen Jahren immer noch gut ist. Das Spiel beginnt sehr gemütlich, wird aber bald so schnell, daß sogar die besten Spieler eine Herausforderung finden.

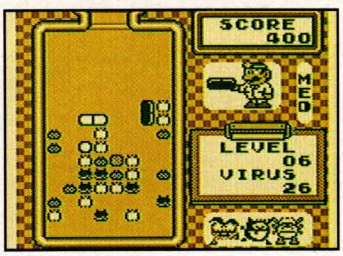
Die Game Boy™ Version macht es Dir möglich, die Action sehr nahe zu sehen, so daß der Bildschirm hin- und herrollt und nicht eine Gesamtansicht, wie im Original. Alles in allem, eine aufpolierte und sehr spielbare Version, die Spieler aller Altersklassen erfreuen wird!

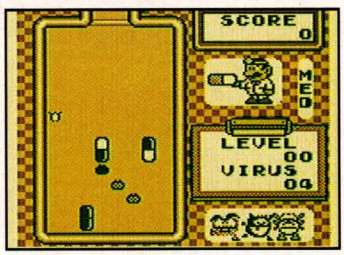
Tragbarer Virenkrieg!

Es gibt noch mehr Vitamine im Krieg gegen die Viren, diesmal mit der tragbaren Power des Game Boys™! "Dr. Mario" ist "Tetris" sehr ähnlich, außer, daß man statt Linien zu formen, Viren auf dem Bildschirm durch die Verwendung von Vitaminen zerstören muß. Man kann horizontale und vertikale Linien mit jeweils drei Vitaminen bauen. Diese Vitamine müssen die selbe Farbe haben, wie die Viren und es ist eine ganze Flasche von ihnen da - da hast Du wirklich was zu tun!

Es gibt ein paar spezielle Techniken, die Dir in diesem Kampf gegen die Krankheit helfen. Du kannst die Vitamine so aufreihen, daß, wenn eine Viererlinie verschwindet, auch eine weitere Linie zerstört wird. Es ist sogar möglich drei oder vier Linien gleichzeitig verschwinden zu lassen, aber man braucht ziemlich viel Übung, um solche Sachen zu machen.

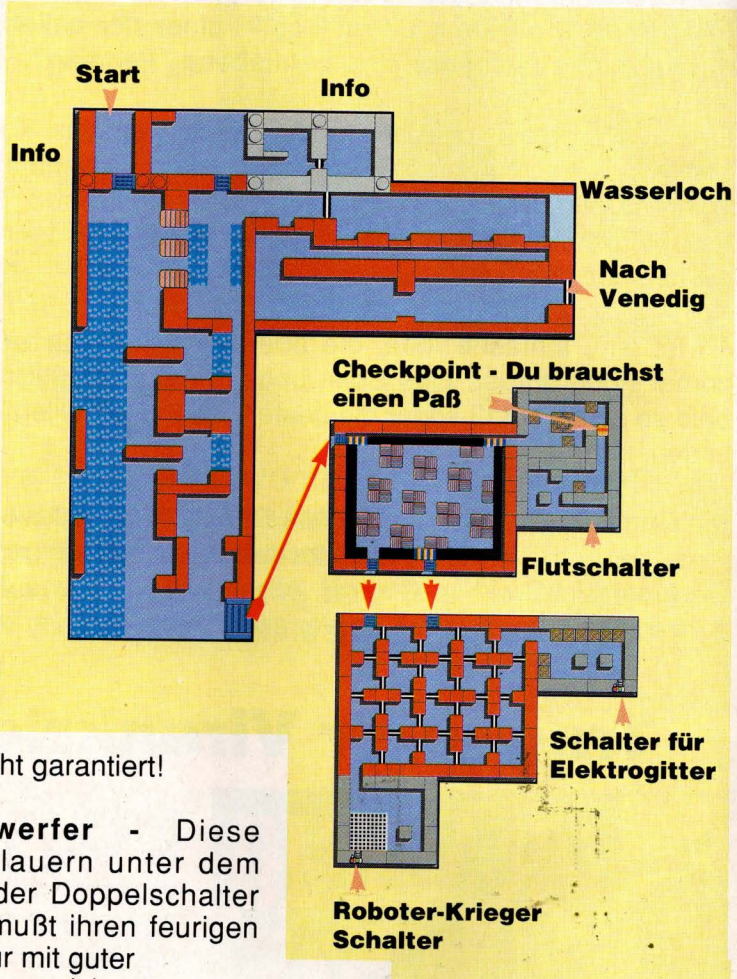
"Dr. Mario" hat auch einen Zwei-Spieler-Modus, in dem Du Kopf an Kopf mit einem Freund spielen kannst. Wer zuerst den Bildschirm leergeräumt hat, ist der Gewinner. Wenn Du mehrere Linien verschwinden läßt, fallen zusätzliche Vitamine in den Bildschirm Deines Gegners. Wenn die Flasche vor lauter Vitaminen übergeht, ist auch das Spiel zu Ende! Mit verschiedenen Geschicklichkeitslevels und großem Spielspaß ist "Dr. Mario" eines unserer Lieblingsspiele geworden!





MISSION: IMPOSSIBLE™

Unsere zweite Spezialkarte haben wir für Palcom's "Mission Impossible" angefertigt - der Titel ist wirklich passend! Wir gehen von der Karte aus, die wir in der ersten Ausgabe 1992 abgedruckt haben...



STUFE 1-3 - DIE DAMPFFABRIK

Eine Anzahl von Schaltern müssen in dieser Abteilung ausgeschaltet werden. Vom Start weg, mußt Du nach unten rechts gehen, wo Du einige Stufen findest. Steige hinauf, gehe vorsichtig nach rechts und stelle den Flutschalter aus. Klettere die Stufen nach Süden hinauf, gehe nach ganz oben rechts, damit Du den Schalter für das Elektrogitter ausschalten kannst. Dann gehe nach ganz unten links und stelle den Roboter-Krieger Schalter aus.

Gehe in den Anfangsabschnitt zurück, dann nach Norden und gehe durch die östliche Türe ganz oben. Nun gehe einfach weiter und nimm die Tür, die Dich nach Venedig führt.

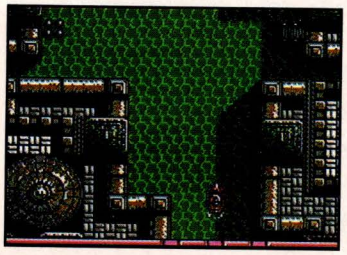
Dampfkocher - Der Dampf mag ja harmlos aussehen, aber er kann Deiner Gesundheit sehr abträglich sein! Renne schnell vorbei, wenn er kurz aufhört.

Laserstrahlen - Achte sorgfältig auf sie und wenn sie kurz ausgeschaltet werden, laufe vorbei. Weiche immer nur einem aus und habe Geduld!

Gebläse - Diese versuchen Dich in das bodenlose Loch, das den Raum umgibt zu blasen. Achte auf ihre Richtung und gehe dementsprechend vor. In das Gebläse zu drücken hilft, den Effekt zu verringern, doch Sicherheit wird dadurch nicht garantiert!

Flammenwerfer - Diese Burschen lauern unter dem Gitter auf der Doppelschalter Stufe. Du mußt ihren feurigen Angriffen nur mit guter Beinarbeit ausweichen!

Roboter Spione - Du mußt dem starren Blick der Roboter ausweichen, sonst wird der Sicherheitsdienst alarmiert. Wenn das so ist, kommen sie in Form von eisernen Klauen auf Dich zu - verwende Bomben, um mit ihnen fertig zu werden.



STUFE 2 VENEDIG

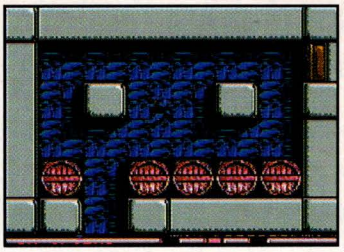
Der einzige echte Tip für die Kanäle ist, bleibe in Bewegung und schieße! Wenn Du an eine Rampe stößt, achte darauf, wo Du landest! Wenn Du den Hubschrauber bekommst, bewege Dich immer nach links und rechts, dann feuere schnell zurück.

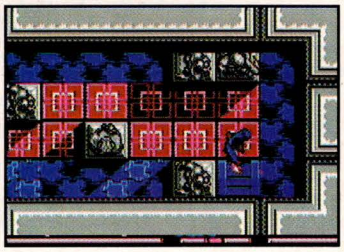
Schlüssel

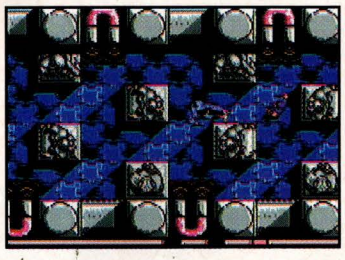
- Roboter
- Förderband
- Spionkamera
- Schalter/Sicherungskasten
- Stufen
- Tür
- Schloß
- Statue
- Block
- Block
- Block
- Checkpoint
- Laser
- Wasser
- Gebläse
- Schlucht
- Bewegliche Plattform
- Elektrogitter

STUFE 3 - DER SYRINX TEMPEL

Dies ist eine der härtesten Stufen in "Mission Impossible", mit einer ganzen Reihe von schwierigen Teilen! Zuerst mußt Du den Schalter nördlich der ersten Sektion abstellen, denn damit zerstörst Du alle Feinde auf dieser Ebene. Nun gehe nach Osten, durch die Halle der Statuen und zerstöre die Statue am Ende.







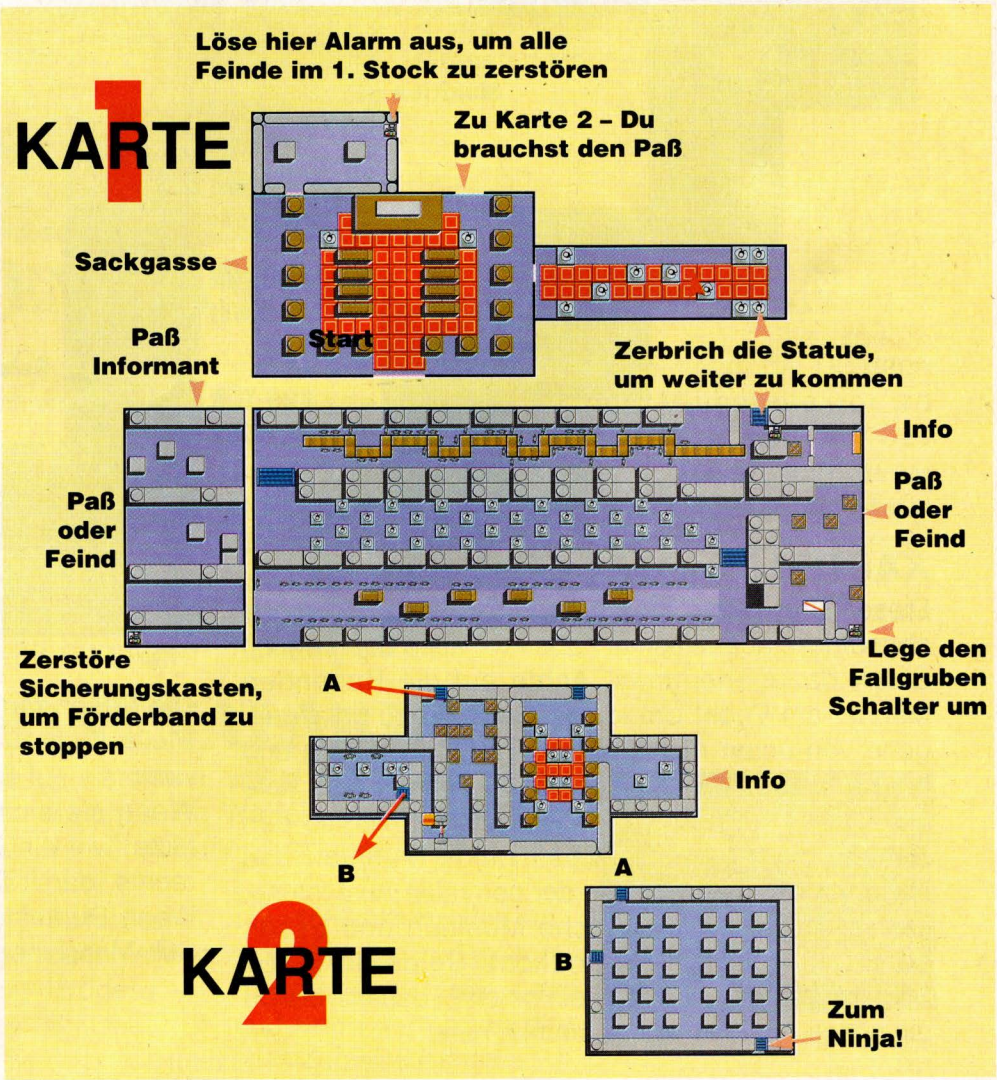
Nun mußt Du Dich wirklich um die Roboter kümmern, die in verschiedenen Intervallen zum Leben erwachen. Suche den Paß-Informanten, denn gehe die Stufen hinauf. Verwende Nicholas mit einer Verkleidung, wenn Du den nächsten Level erreichst und zerstöre zuerst die beiden Wächter. Dann bahne Dir einen Weg nach rechts, verwende die Bumerangs, die von den Magneten beeinflußt werden. Dadurch werden die Wächter leichter getroffen, aber sei vorsichtig und laß Dich nicht von ihnen erblicken. Sobald Du den Paß hast, gehe zum untersten Stockwerk und gehe nach links. Dort mußt Du Dich einer Gruppe von Robotern annehmen - befolge unseren Rat, um sie zu schlagen, sonst wird Deine Mission wirklich unmöglich! Am Ende dieser Sektion mußt Du die Förderband-Sicherung zerstören und dann zum Fallen-Schalter zur Rechten zurückkehren, schalte ihn aus, damit Du vorbei kommst. Nun gehe zurück in die erste Sektion...

Diesmal mußt Du durch die oberste Türe gehen, dann nach links und behandle dabei jeden einzelnen Feind so vorsichtig wie möglich. Wenn Du die Stiegen hinaufgegangen bist, begegnen Dir noch mehr Roboter-Spione. Wenn sie Dich sehen, rufen sie die eisernen Klauen, verwende Grant, um wegzulaufen - wenn Du ihnen lange genug ausweichen kannst, werden sie verschwinden. Sammle die Rationen und die Munition ein, dann gehe die Stiegen hinauf, um zum Endkampf mit dem Ninja anzutreten...

Förderband-Roboter - Diese mechanischen Monster schlagen nach Dir, wenn Du ihnen zu nahe kommst. Verwende Grant, um bei der ersten Gelegenheit schnell vorbeizulaufen (gleich nachdem sie nach Dir geschlagen haben).

Sensen-Roboter - Der beste Weg, um mit dieser Gruppe von Robotern umzugehen ist, sie zu schlagen. Sobald ein Schlag ankommt, ziehe Dich aus ihrer Reichweite zurück und schlage dann wieder zu. Es mag einige Zeit dauern, aber es ist sicherer, als Bomben zu verwenden, denn Du könntest von fliegenden Splittern getroffen werden.

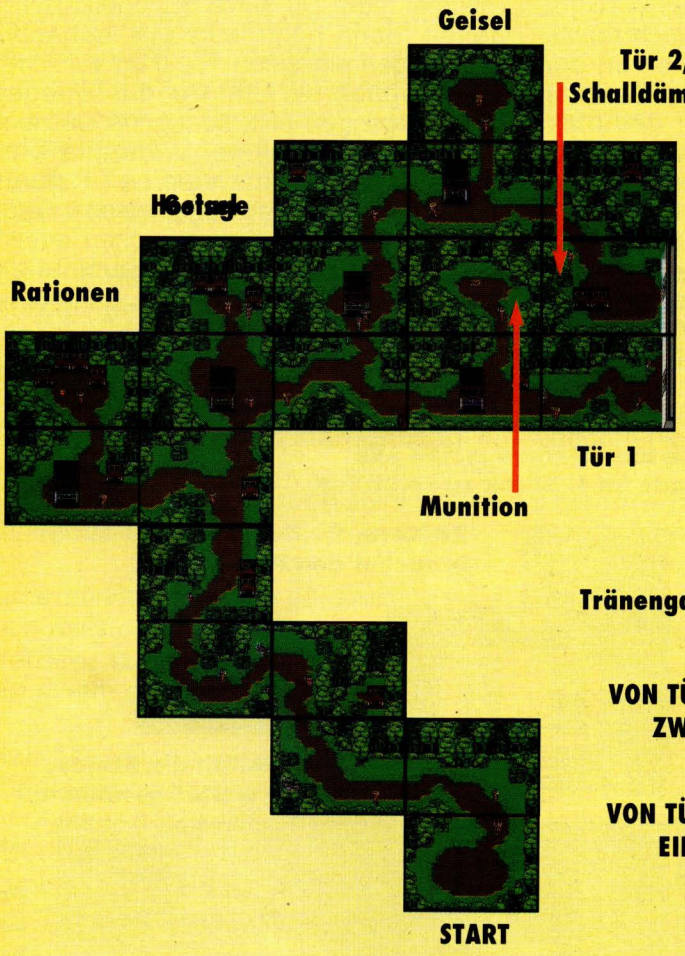
Der Ninja - Du mußt nicht nur den Ninja besiegen, sondern auch noch mit dem einstürzenden Boden fertig werden. Verwende Nicholas und arbeite Dich in einer Spirale vorwärts, wirf Bumerangs auf den Ninja, sobald er erscheint. Du kannst seine Ebenbilder nicht zerstören, also konzentriere Dich auf den echten. Denk daran, immer in Bewegung bleiben!



SNAKE'S REVENGE

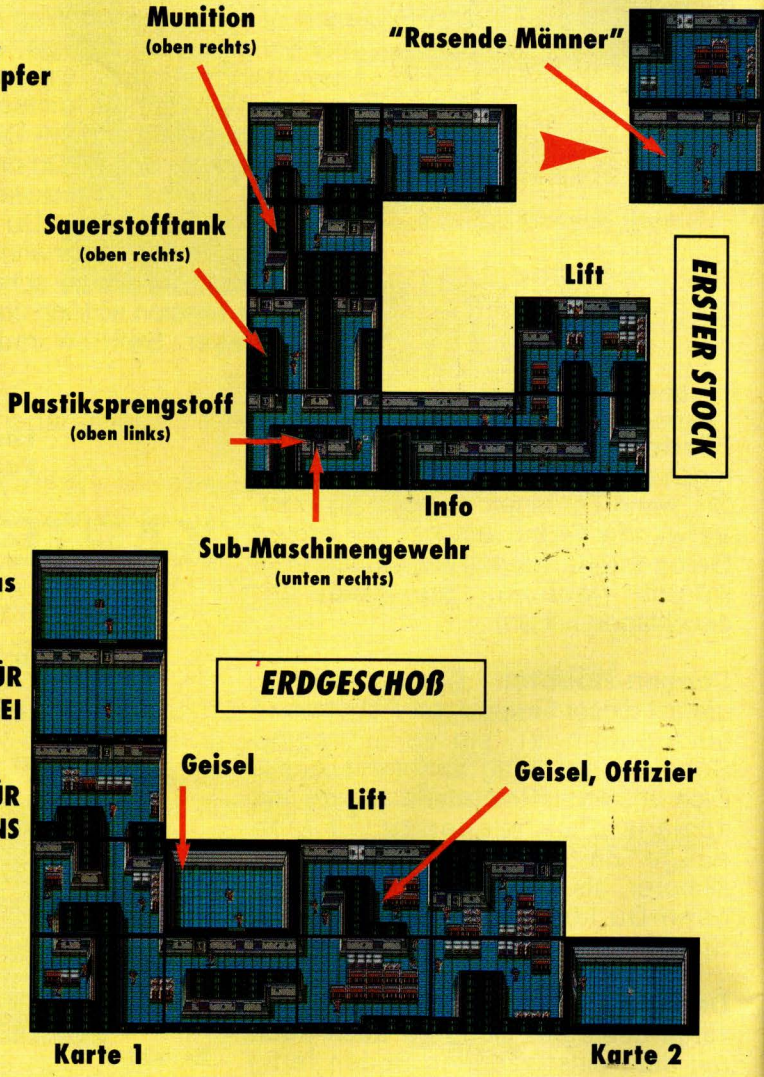
SPIONE WIE WIR...

Das Leben eines Geheimagenten ist nicht immer leicht, speziell, wenn Du zufällig Solid Snake bist. Er muß mit unendlichen Angriffen von feindlichen Soldaten genauso fertig werden, wie mit gefährlichen Fallen und tiefen Fallgruben. Aber nun gibt es Dank Club Nintendo Hilfe!



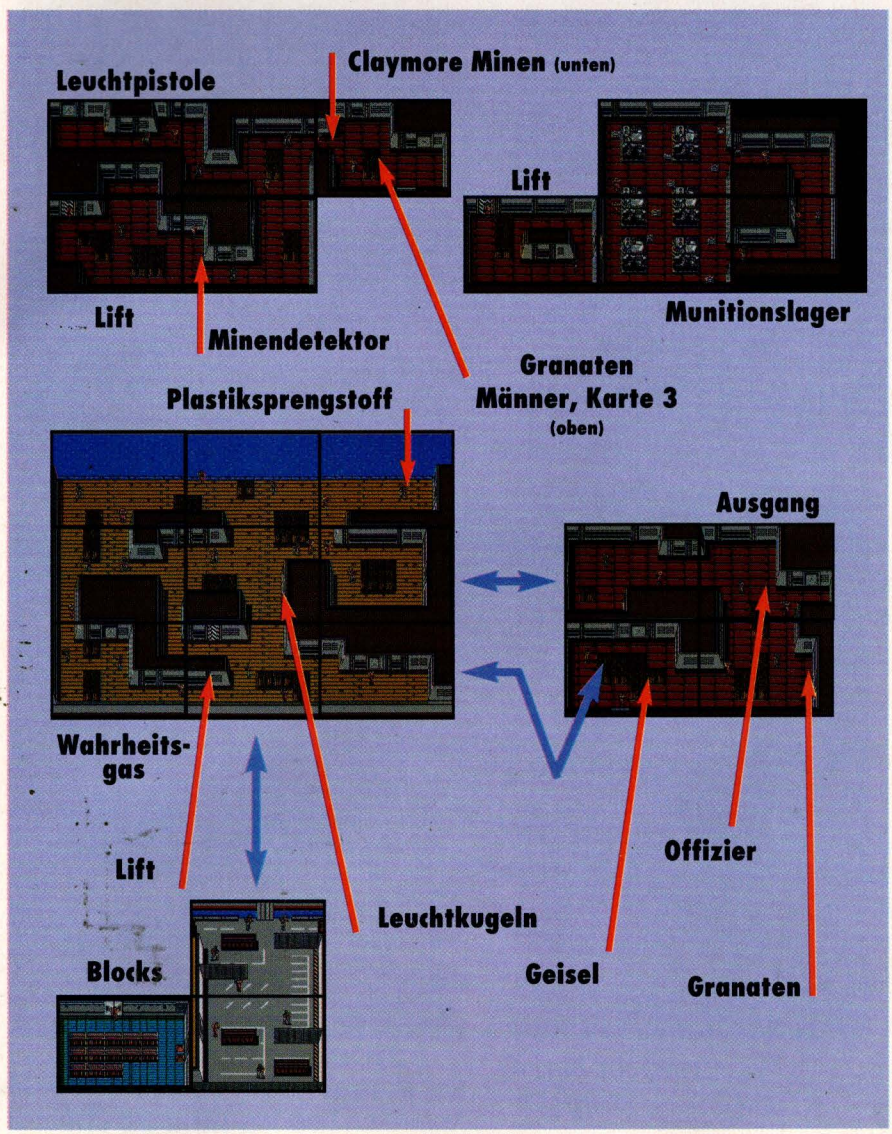
KARTE 1

Diese Karte haben wir schon in der letzten Ausgabe abgedruckt, aber diesmal haben wir auch den zweiten Stock dazugenommen. Achte auf die Rasenden Männer am Ende! Um in das Gebäude zu gelangen, gehe von unten rechts in den Tür 1 Bildschirm und beantworte den Anruf. Sobald Du drinnen bist, hole Dir Karte 1 und gehe hinaus zu Tür 2, wo Du den Schalldämpfer findest. Zusätzliche Munition und Rationen sammeln - neben der normalen Ausrüstung, kannst Du auch zusätzliche Munition und Essen sammeln, indem Du feindliche Soldaten durch Schläge besiegst. Es kann ein bißchen dauern, bis Du die nötige Ausrüstung beisammen hast.



Die Rasenden Männer besiegen

Stelle Dich zuerst einmal ganz nach rechts, dann, wenn sie auf Dich losrennen, gehe zur linken Wand. Wenn sie sich zurückziehen, bewege Dich in die Mitte, wirf ein paar Granaten und gehe zurück nach rechts, damit Du den Vorgang wiederholen kannst. Wenn Du keine Granaten mehr hast, verwende das Sub-Maschinengewehr oder die Pistole.



KARTE 2

Bevor Du auf das Schiff gehen kannst, mußt Du die Blöcke vor der Tür beseitigen. Verwende Dein Messer, um sie zu zerstören, aber habe Geduld - es kann ein bißchen dauern!

Tarnung ist hier der Schlüssel zum Erfolg - renne nicht einfach hinein und laß Dich von jedermann anschauen, sonst wird Dein Auftritt in dieser Mission von sehr kurzer Dauer sein. Sammle die Granaten, das Wahrheitsgas und den Plastiksprengstoff (Du brauchst die Leuchtpistole, bevor Du die Leuchtkugeln einsammeln kannst), dann gehe hinunter in den ersten Keller. Hole Dir hier die Leuchtpistole und die Minen, dann sammle einige Rationen, indem Du einige Male ein- und ausgehst und einen Soldaten mit Deinen Fäusten besiegst. Du brauchst vielleicht einige Versuche, aber Du brauchst auf jeden Fall Essen zum Energietanken, bevor Du Dich mit den Granaten Männern beschäftigst.

DIE GRANATEN MÄNNER BEKÄMPFEN

Man bekämpft Feuer mit Feuer, oder in diesem Fall, Granaten mit Granaten! Bewege Dich andauernd, stoppe nur für einen kurzen Moment, um mit einer Granate auf den Feind zu zielen. Wenn sie Dir ausgehen, verwende den Plastiksprengstoff, den Du so nahe wie möglich (direkt darüber) an den Granaten Männern anbringen mußt.

Wenn Du alle drei besiegt hast, gehe durch die rechte Tür, um Karte 3 zu bekommen, die Du dann verwenden mußt, um den Minendetektor zu erreichen. Nun gehe zurück nach oben auf das Schiff, um die Leuchtkugeln einzusammeln, bevor Du in den zweiten Keller hinuntergehst, wo Metal Gear 1 still herumliegt. Gehe zum Munitionslager und verwende Plastiksprengstoff, um eine Bombe zu zünden, dann gehe so schnell wie möglich zum Ausgang (Exit)!

MINENALARM!

Wähle den Minendetektor, um die zerstörerischen Minen zu finden! Dann sammle so viele Gegenstände, wie Du kannst (Du brauchst alles!) und gehe weiter zum "Bunker zerstören" Bildschirm, wo Du genau das machst. Laß Dich in das Loch fallen, sobald Du den feindlichen Soldaten besiegt hast, dann gehe weiter zur horizontalen Sektion. Um die Blöcke zu zerstören, wähle das Gewehr (Gun), welches die Waffen repräsentiert und verwende dann Plastiksprengstoff.

Fülle Deine Sauerstofftanks wieder auf, dann verwende den Lift, um zurück zum Erdgeschoß zu gelangen. Gehe den Bildschirm hinauf und nimm dann die linke Tür, um in den Zug einzusteigen...

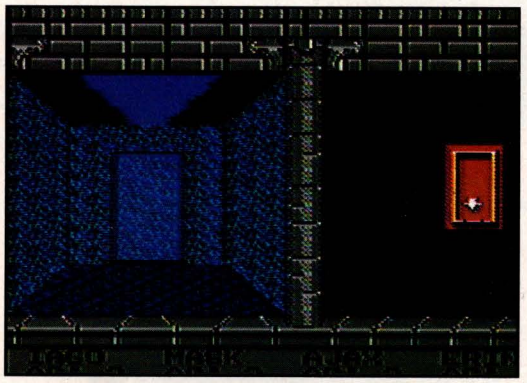
Zerstöre einen der Bunker

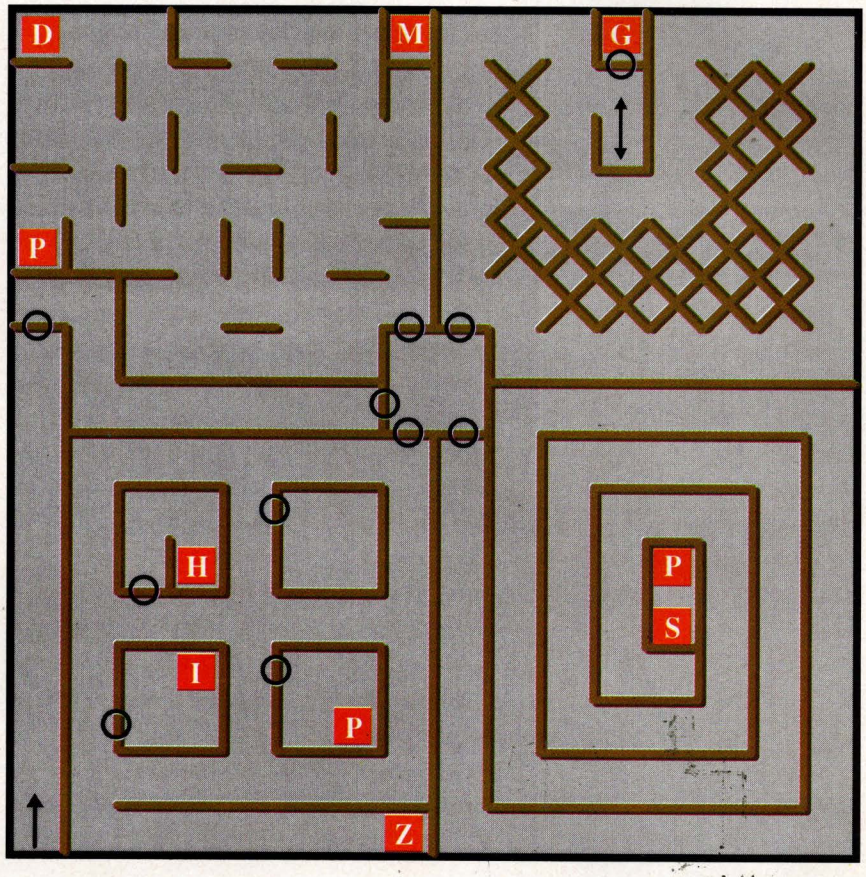
SWORDS and SERPENTS

Dieses Spiel ist echt riesig, mit endlosen Kämpfen und Konfrontationen. Die Level sind enorm und beinhalten versteckte Schätze und eine Myriade an magischen Monstern...

Empfohlene Truppe

Da Zauberer auf magische Weise Energie wiederherstellen können, ist es am besten, zwei davon mitzunehmen, dazu einen Krieger und einen Dieb.





Schlüssel zur Karte

D - Deadeye Zauberspruch
P - Druckplatte
G - Goldschlüssel
M - Spiegelschild
H - Hufeisen
X - Falle
I - Information
S - Geheimtüre
Z - Zoomröhre
O - Türe

Gegenstände und Magie

Es gibt viele Gegenstände im Spiel, von denen die meisten wichtig für Deinen Erfolg sind...

Rubingläser - sie befinden sich in der unteren rechten Ecke des zweiten Levels hinter einer verschlossenen Türe.

Goldschlüssel - Man braucht ihn, im die verschlossene Tür zu öffnen. Er ist ebenfalls hinter einer verschlossenen Tür in Level 3, die man nur durch das Drücken von drei Druckplatten öffnen kann. Verwende unsere Karte zur Hilfe.

Deadeye Zauberspruch - Er befindet sich in der oberen linken Ecke von Level 3.

Spiegelschild - Befindet sich oben in der Mitte von Level 3. Du mußt den Passwall Zauberspruch bekommen, um in den Raum zu gelangen. Der ist auf Level 5...

Stärke Zauberspruch - Befindet sich in der oberen rechten Ecke von Level vier.

Todesnebel - Unten Mitte von Level vier

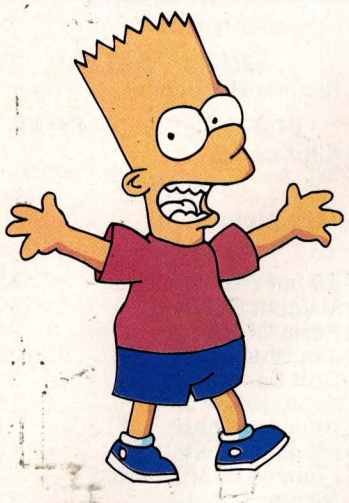
Um die Schlösser in Level 4 zu öffnen, gehe zuerst nach oben links, dann nach oben rechts, dann nach unten links und zuletzt nach unten rechts.

Wir sind förmlich von Tips für die neuesten Game Boy™ Spiele überschwemmt worden, aber das NES ist offenbar vergessen worden! Wenn Du Tips für eines der beiden Systeme auf Lager hast, kannst Du sie mit allen unseren Lesern teilen. Schreibe an:

Club Nintendo
Lesertips
Postfach 83
A-5027 Salzburg

Club Nintendo
Lesertips
Auf dem Wolf 30
CH-4052 Basel

Doch, wenn Du die Geister nicht jagen kannst, die Turtles vernichtet werden oder Mario von Bowser zerquetscht wird, rufe doch die Nintendo Hotline an. Die Experten der Hotline in Österreich sind jeden Montag und Donnerstag von 15.00 bis 18.00 Uhr und jeden Dienstag von 16.00 bis 19.00 Uhr unter der Nummer 0662/883149 erreichbar. In der Schweiz könnt ihr von Montag bis Freitag zwischen 9.00 und 11.00 Uhr, und 14.00 und 16.00 Uhr unter der Nummer 061/3118836 Hilfe für Eure Probleme bekommen.



Bart Simpson Vs The Space Mutants

Um die Farbe des Vogels zu ändern, mußt Du auf den nächsten Balkon springen und eine Kirschbome unter den Vogel werfen. Nun fliegt er davon!

Francesco Agnellini
Italien

Power Blade

Paßwörter für die verschiedene Levels ...

Section 2: D67B3930
Section 3: K5384JD2
Section 4: 4D8J66BJ
Section 5: 9BJ19FK4

Rene Huttman
Österreich

Burai Fighter Deluxe
(Game Boy™)

Gib das Paßwort HGDM ein, dann bekommst Du 100 Extraleben!

Andreas Heitzinger, Österreich

Mercenary Force
(Game Boy™)

Um gleich am Start 50.000 Yen zu besitzen, drücke A, B, unten und Select gleichzeitig auf dem Titelbildschirm.

Bernhard Krenninger
Österreich

Super Mario Bros. 2

Am Start von Welt 4-3, achte darauf Ostro nicht zu beseitigen. Stelle Dich lieber rechts von ihm und verwende sein Ei, um weiterzukommen!

Gerald Tournier
Frankreich

Mega Man II

Hier ist ein Code, der Dich geradewegs zu Dr. Wily bringt!
A5-B2-B4-C1-C3-C5-D4-D5-E2

Alexandre Le Moule
Frankreich

Super Mario Bros. 3

Um das Ende des Minischlosses in Welt 3 zu erreichen, mußt Du die sechste Tür auf der rechten Seite benutzen.

Dominique Deville
Frankreich

Castlevania
(Game Boy™)

In Welt 2 mußt Du am Ende der riesigen Bücken in einen Raum hinuntergehen. Verwende zuerst das Seil rechts, dann das linke Seil und Du erreichst einen Raum mit einer Treppe. Gehe zur vierten Stufe und warte darauf, daß das Teufelsauge erscheint. Wenn es zur dritten Stufe kommt, schlage darauf. Der Eingang zu einem geheimen Raum erscheint dann!

Roland Pais
Frankreich

Gremlins 2

Hier sind alle Codes:

1-2 BVKF
2-1 DXNH
2-2 CGMW
3-1 NJTD
3-2 ZFPJ
4-1 SHMC
4-2 VLBB
5-1 NXRD

Serge de Goey
Holland

Nintendo World Cup
(Game Boy™)

Um im Semifinale Deutschland — Italien zu spielen, wähle 08613.
Um im Finale Deutschland — Argentinien zu spielen, wähle 01662.

Ruddy Merchs
Holland

Top Gun 2

Am Ende von Level 1 zielt ein riesiges Flugzeug mit Bomben auf Dich. Um es zu zerstören, mußt Du seine vier Triebwerke sprengen.

Cedric Agullo
Frankreich

Punch Out

Wenn King Hippo anfängt seine Schultern zu bewegen und seinen Mund zu öffnen, schlage ihm auf den Kopf und danach oftmals auf den Körper. Verwende diese Technik, bis er zusammenbricht!

Xavier Franquet
Frankreich

Höchstpunktzahlen

NES

BATMAN

Michael Robertson	3 017 200
Nicolas Vandroogenbroeck	1 320 100
Kristof Vantieghem	952 300
Dries De Love	672 700
Benoit Ballieu	658 600
Olivier Jozeau	409 800
Stephane Bracaval	345 000
Frederic Bouillon	317 300
Andrew Hennuy	154 500

A BOY AND HIS BLOB

Laure Vercruysse	153 150
David Baes	15 263

BUBBLE BOBBLE

Joseph Bordui	2 767 600
Roberto Bonanni	1 907 080
Filippo Manfredi	1 790 000
Thea Smetsers	1 524 200
Caroline De Man	1 516 830
Natalia Castaldini	1 299 000
Christophe Leroy	1 117 780

COBRA TRIANGLE

Gregory Defourny	983 500
Jonathan Giacomelli	479 980

DOUBLE DRAGON

Stephane Bracaval	138 080
Kurt Beyrus	97 650

DOUBLE DRAGON II

Rodrigue Roland	487 120
Ludovic Godefroid	457 350
Michael Braunschmid	284 630
Sebastien Dierickx	162 190
Martijn Pennekamp	151 950
Alessandro Mazzoleni	148 160

DR MARIO

Patrick Chasset	348 800
Francine Ceulemans	135 000
Christelle Charlier	79 480

DUCK HUNT

Arnaud Duchamp	993 500
Andrea Melini	475 500

DUCK TALES™

Marieke Do Groot	18 908 000
Bjorn Bleyens	16 035 000
Elena Favino	14 744 000
Sylvie Peperstraete	13 250 000
Edouardo Sala	13 000 000
Vincenzo Carducci	11 205 000
Michael Feiertag	10 946 000
Simone Pellico	10 350 000
Sebastien Viguie	99 990

GHOSTS N GOBLINS

Martial Rouart	1 081 900
Patrick Van Cappellen	321 800

KICKLE CUBICLE

Patrick Chasset	5 274 400

KUNG FU

Didier Dechesne	1 989 910
Erick Mombaerts	949 200
Johan Devriese	548 090
Valery Goffart	532 030

PAPERBOY

Bert Vanbrabant	78 400

PINBALL

Bertrand Peret	734 980
Cedric Herpoel	488 440
Markus Hatzl	306 953

PINBOT

Louis Letecheur	99 999 999
Markus Mayerhofer	99 999 999
Richard Vervoot	99 999 999
Cindy De Kerf	38 356 200
Richard Godthelp	36 336 030
Jozef Detelder	26 728 200

ROBOCOP

Mattia Tommasone	357 550
Patrick Pickaert	103 646

SUPER MARIO BROS. 3

Philippe Bresson	9 999 990
Jonathan Karamat	9 999 990
Gerard Vestjens	9 999 990
Jamie Mardon	2 330 130
Cedric Lippens	2 194 960
Franz Auer	2 000 000
Sascha Augustin	1 515 880
Markus Erdegger	1 507 950
David Cursio	1 451 230
Andreas & Daniel Pratl	1 415 510
Michael Yip	1 397 040
Martin McCann	1 362 330
Irv Carette	1 350 450
Fabrice Morin	1 325 930
Pascal Weber	1 310 160
Alex Gibbons	1 309 150
Emma O Shea	1 284 490
Vittorio Meli	1 279 530
Gianny Marsoulle	1 276 250
Sebastien S'Tangers	1 077 460
Fulvio Branciamore	910 050

SNAKE RATTLE 'N ROLL

Emmanuel Pettini	999 700
Thomas Hermant	977 650
Thijs Van Aerde	977 200
Patrick Turner	965 900
Oliver Holzl	936 700
Filippo Manfredi	695 600
Rene Huttman	645 900
Diego Santini	494 300

SUPER MARIO LAND

Remy Lefranc	999 999
Daniel Lombart	999 999
Nico De Kuiper	999 999
Puria Ordubadi	999 999
Aymeric Parendel	999 999
Tom Dumon	900 000
Christian Haumer	782 500
Gregory Verhulst	734 390

TETRIS

Mattias De Moor	999 999
Florian Heriot	999 999
Michael Josling	999 999
Sebastien Marandel	999 999
Pascal Marion	999 999
Arnaud Nicolas	999 999
Simon Sourigon	999 999
Mathieu Tremolet	999 999
Arnaud Wyers	999 999

GAME BOY

BATMAN

Robert Marshall	478020
Andries Boersma	450 740
Pierre Sailliez	410 440
Gregory Verhulst	336 600

DR MARIO

Brecht Muyttens	16 300

DUCK TALES™

Dagmar Rachbauer	11 113 000

FORTRESS OF FEAR

Aitor Lopez	65 450

GOLF

Jose Alonso	-21

TETRIS

Stefan Wohlschlager	434 732
Malcom Busfield	431 297
Puria Ordubadi	342 000
Jan Bosshard	320 434
Gert Schnider	318 913
Everhard Hofland	318 680
Damien Michot	313 229
Olivier Coyette	248 621
Francesco Anaclerico	220 579
Nicolas Ginoux	218 980

Wenn es echter Ruhm und Bewunderung sind, denen Du nachjagst, dann mußt Du Dir Deinen Platz auf der Seite der High Scores von Nintendo gewinnen! Um fair zu sein, können wir Deinen Namen nur einmal in der Liste drucken, aber damit die Chancen am größten sind, schicke uns doch alle Deine Hi Scores. Wir brauchen von Dir eine Liste der Höchstpunktezahlen, Deinen Namen, Alter (geniere Dich nicht!), Adresse und Foto von jeder Punktezahl. Wir brauchen speziell Dein Alter, da wir unsere Auswahl nicht nur auf die Punktezahl, sondern auch auf die Leistungsstufe beziehen! Wie wäre es mit einigen Eltern/Kinder Kombinationen? Wir wissen, daß viele Mütter und Väter spielen, wenn die Kinder im Bett sind - wieso sollten wir also ihre Scores nicht mit denen der jüngeren Generation vergleichen (aber nicht schummeln!).

Club Nintendo, Postfach 83, A-5027 Salzburg
Club Nintendo, Auf dem Wolf-30, CH-4052 Basel

Hitlisten

Wird seine Vorherrschaft jemals enden? Über alle Längen- und Breitengrade Europas sind alle NES und Game Boy™ Besitzer verrückt nach Mario. Seine Spiele dominieren beide Club Hitlisten, obwohl er besser ein bißchen aufpassen sollte - die Simpsons sind auf dem Vormarsch!

Wir freuen uns über Eure Stimmen für die NES und Game Boy™ Hitlisten - sende uns Deine Top Five in der Reihenfolge der Beliebtheit und gib auch an ob für NES oder Game Boy™ und schicke das ganze an die übliche Adresse.

NES - TOP TEN

1. SUPER MARIO BROS. 3
2. SUPER MARIO BROS. 2
3. SUPER MARIO BROS.
4. TMHT
5. LEGEND OF ZELDA
6. THE ADVENTURE OF LINK
7. DOUBLE DRAGON II
8. THE SIMPSONS
9. BATMAN
10. TOP GUN 2

GAME BOY™ - TOP FIVE

1. SUPER MARIO LAND
2. DUCK TALES™ *
3. CASTLEVANIA
4. DR MARIO
5. THE SIMPSONS

*© Walt Disney Co. – TM Capcom Co. Ltd.

Mailbag

**Club Nintendo,
Postfach 83,
A-5027 Salzburg.
Club Nintendo,
Aud dem Wolf 30,
CH-4052 Basel.**

Hallo Mario!
Wie geht es Dir? Mir geht es gut. Wann hast Du Geburtstag? Hat Dir schon einmal jemand ein Rätsel aufgegeben? Hier ist eines: "Was ist grün und sehr dünn? Ist oft mit Dir zusammen? Hat Angst vor Bowser und seinen Kindern? Ißt gerne Spaghetti und bei ihm ist alles Paletti?!" Es ist L...!!! Weißt Du es? Wenn nicht, dann schreib zurück!
Bis bald,
Isabella Stadler
Breitenbrunn

Hallo Isabella,
es geht mir ausgezeichnet. Mein Geburtstag ist der 10. Jänner. Leider habe ich noch nie ein Rätsel bekommen. Aber ich habe erraten, um wen es in Deinem Rätsel geht - es ist selbverständlich mein Bruder LUIGI!! Vielen Dank für die originelle Idee, ein Rätsel einzuschicken. Ich hoffe, wir hören bald wieder etwas von Dir.
Dein
Super Mario
Club Präsident

Lieber Super Mario!
Ich habe schon vielen Freunden von mir vom Club Nintendo erzählt. Sie werden auch Mitglieder, aber warum braucht das so lange? Meine Freunde sind schon ganz ungeduldig, da sie bei mir gesehen haben, wie gut Deine Zeitschriften sind. Hiermit spreche ich Dir auch ein dickes Lob aus, Deine Zeitschriften (und die Spiele), werden immer besser. Nur schade, daß die Kurzübersicht weg ist. Die Idee mit der Sammelmappe ist nicht schlecht, wir (mein Bruder und ich) haben uns schon selbst welche gemacht.
Das war es für heute,
Dein
Berndi Stummer, Graz

Hallo Berndi,
es freut uns natürlich, daß so viele Deiner Freunde Mitglieder im Club werden wollen. Im Moment sind wir etwas überlastet, weil pro Tag doppelt so viele Anmeldungen und Briefe eintreffen, wie normalerweise. Wir können aus organisatorischen Gründen nur einmal pro Monat die neuen Clubkarten versenden, deshalb muß man leider oft ein bißchen warten, aber es lohnt sich doch - oder nicht? Vielen Dank für Dein Lob, wir tun unser Bestes, um Euch ein möglichst schönes und informatives Magazin zusammenzustellen! Du und Dein Bruder Andi, ihr seid die fleißigsten Briefeschreiber, die wir vom Club Nintendo kennen. Hoffentlich versteht ihr, daß wir oft ein bißchen mit der Beantwortung brauchen!
Dein
Super Mario
Club Präsident

Lieber Mario!
Auf die Frage, die Du in der letzten Ausgabe des Clubheftes gestellt hast, nämlich: "Wie sollen wir es nur schaffen, das alles auf 32 Seiten zu bringen?", habe ich eine ganz logische Antwort: macht halt ein paar Seiten mehr! Und auf die Frage, ob mir die neue Gestaltung des Heftes gefällt, kann man nur eines sagen: Ja! Und das sage ich sicher auch im Interesse anderer Mitglieder. Außerdem freue ich mich schon auf die neuen Spielvorstellungen im nächsten Heft. Meine Mutter ist inzwischen auch schon auf den "Nintendo-Geschmack" gekommen und hat großen Spaß daran. Ich werde mir vielleicht jetzt auch einen Game Boy™ anschaffen, weil dieser genauso viel Spaß macht wie das NES.
Bis bald dann,
Euer
Manuel Zwerenz, Graz

Hallo Manuel,
die Antwort ist vielleicht logisch, daß wir mehr Seiten machen sollen, es ist aber alles (so wie üblich) eine Kostenfrage. Mehr Seiten kosten mehr Geld und da wir das Magazin gratis an unsere Mitglieder versenden und nur ein bestimmtes Budget dafür vorgesehen ist, wird es in diesem Jahr zu keiner Erweiterung der Seitenanzahl kommen. Wir freuen uns, daß Dir die neue Gestaltung des Heftes gefällt - wir bemühen uns auch sehr! Toll, daß Deine Mutter auch schon vom Nintendo-Virus angesteckt worden ist. Viele Eltern wollen das nämlich nicht zugeben. Viel Spaß mit Deinem NES und Deinem neuen Game Boy™ !!
Dein
Super Mario
Club Präsident

Lieber Club Nintendo!
Ich möchte mich bedanken, daß ich die Mitgliedskarte und das Nintendo Magazin zugeschickt bekommen habe. Heute habe ich ein paar Fragen an Euch.
1. Ich mußte schon öfters bei meinem Game Boy™ Spiel "Super Mario Land" gegen den Big Boß Tatanga kämpfen. Ich habe ihn noch nie besiegen können und darum will ich wissen, ob es eine bestimmte Taktik gibt, ihn zu besiegen.
2. Ich hätte gerne eine Liste von den Game Boy™ Spielen, welche bereits erschienen sind.
3. Vielleicht könnt ihr mir einige Adressen von Mädchen geben, die auch einen Game Boy™ besitzen?
Ich danke Euch schon im Voraus für Eure Hilfe.
Eure
Susi Kappel, Oberwart

Hallo Susi,
wir freuen uns, Dich bei uns im Club zu haben!! Leider gibt es keinen besonderen Trick, um Tatanga zu besiegen, Du mußt einfach nur genug üben!! Eine Liste von Game Boy™ Spielen gibt es bei uns nicht. Es ist auch schwierig eine zu erstellen, da es in Österreich sehr viele Grauimporte gibt. Sobald ein Spiel mit einer englischen Spielanleitung ausgestattet ist, ist es nicht offiziell eingeführt worden. Grundsätzlich haben alle Spiele, die von uns kommen, eine deutsche Spielanleitung und wir können auch Tips zu diesen Spielen geben. Wegen des Daten-Schutzgesetzes ist es leider unmöglich Adressen weiterzugeben. Weiterhin viel Spaß mit Nintendo!
Dein
Super Mario
Club Präsident

Lieber Nintendo Club!
Danke, daß ihr mich in den Nintendo Club aufgenommen habt. Wie lange kann man beim Nintendo Club bleiben? Als ich das erste Heft bekam, freute ich mich, daß ihr mich aufgenommen habt. Ich spiele gerne SMB 1, 2, und 3. Ich bin durch einen Jungen in der Nachbarschaft zum Club gekommen. Als ich ihn fragte, woher er die Clubhefte hat, gab er mir Eure Adresse. Mir gefielen die Magazine von Anfang an und deshalb habe ich mich auch gleich angemeldet. Ich habe auch noch einen Bruder und eine Schwester. So, jetzt muß ich den Brief beenden.
Eure
Martina Lang, Graz

Hallo Martina,
danke für Deinen Brief. Gut, daß es Dir bei uns im Club gefällt und es Dir Spaß macht, die Clubmagazine zu lesen. Spielen Deine Geschwister auch mit dem NES? Du kannst so lange im Club Nintendo bleiben, wie Du möchtest. Es gibt keine zeitliche Begrenzung. Wir hoffen also, daß Du noch lange Zeit in unserem Club bleibst!
Dein
Super Mario
Club Präsident

Egal, wie das Wetter sein wird...

Dieser Sommer wird der heißeste, den Game Boy & NES Besitzer jemals erlebt haben!

Nintendo

Nintendo is a registered trademark of Nintendo Co. Ltd.